

Piff

et son
GADGET
surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

Roi des Corsaires

d'après
C. Fernal

Les éléments
finirent par se
calmer.

Sauvé! Le courant
m'entraîne vers
une île!





14 histoires complètes du "Rire à l'Aventure" et le journal des jeux de 16 pages

Pages

1 PIF, ROI DES CORSAIRES.

8 LE CONCOMBRE MASQUE.

9 COUIK.

10 NESTOR : Le hoquet... Un moyen sûr pour s'évader.

11 BOB MALLARD et PUCHON : Les as de l'aviation, vous entraînent au fin fond de l'Afrique découvrir le mystère de Bengala.



32 LES AS :

Un grand récit comique d'aventures !

Les cinq inséparables à la recherche d'une « Soupière aztèque ».



Pages

41 LE GRÊLE :

vous fera frémir dans « Le Grêle met les poings sur les « i » ».



66 LE JOURNAL DES JEUX de 16 pages.

Avec le jeu-concours primé vous pourrez gagner 250 F et une magnifique FERRARI téléguidée offerte par EXICO.



71 PIFOU.

72 GAI-LURON : Au pays de la « belle » au bois dormant.

74 M. LE MAGICIEN : Un magicien sans baguette, ça ressemble à quoi ?

75 BOUBOULE : Le glouton.

76 AILLEURS.

78 PLACID ET MUZO.

80 CORINNE ET JEANNOT.



LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL

RÉDACTION-ADMINISTRATION :

126, rue La Fayette,
Boîte Postale n° 77-X
PARIS-10^e

Tél. 770-87-59 (7 lbg. groupées)

C. C. P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé.

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ETRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements

LES ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77-X, PARIS 10^e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :

France : 2 F - Belgique : 24 F B.
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

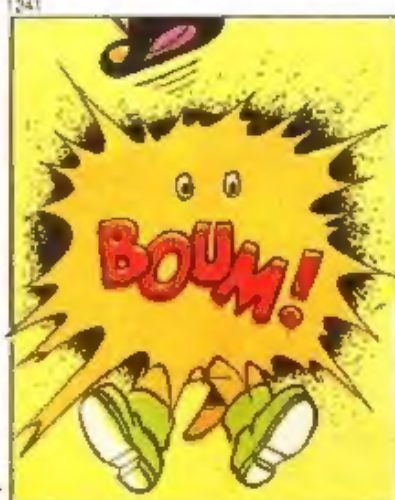
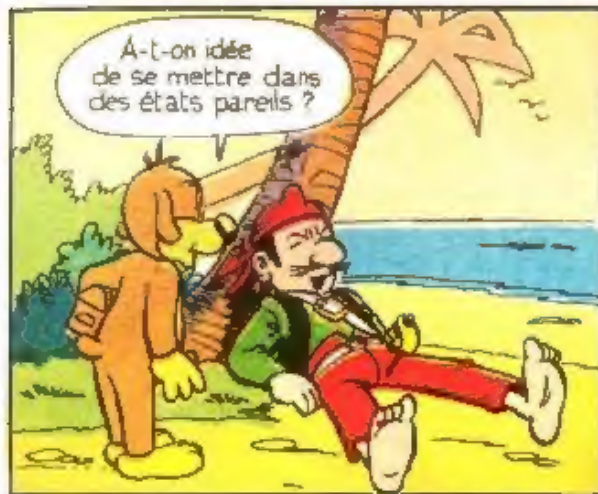
Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Volmy, PARIS-10^e.

Tél. 205-87-28

demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.







Bah ! Après tout, il vaut mieux que je sois leur chef que leur prisonnier.



Plus tard, chez l'écrivain public.

Il faut que je trouve le moyen de prendre le large.



Dis-moi, sur quelle île sommes-nous, et à quel moment passe un bateau ?



Nous l'ignorons. Cette île est en dehors des routes maritimes. Nous sommes les descendants des corsaires jetés ici par une tempête, il y a fort longtemps...



Il n'y a pas d'embarcations sur l'île car lorsque, parfois, un bateau passait à proximité, nous l'avons coulé. Leurs occupants se sont adaptés à notre communauté.



Alors, il n'y a pas moyen de quitter l'île ?



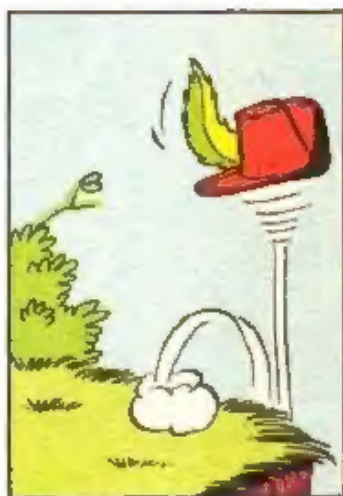
Non. Tenez, toutes les indications que j'ai pu relever sont consignées sur ce parchemin.



Je ne suis pas encore sorti d'affaire.



Voyons un peu ce plan...

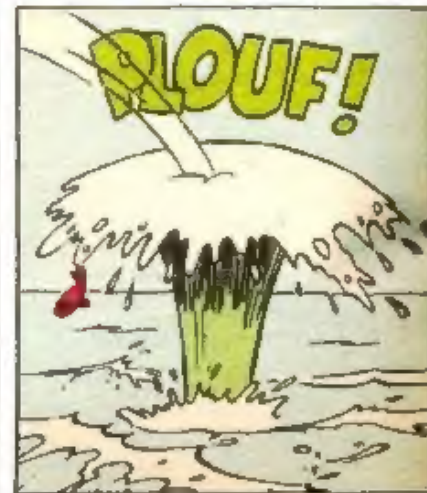


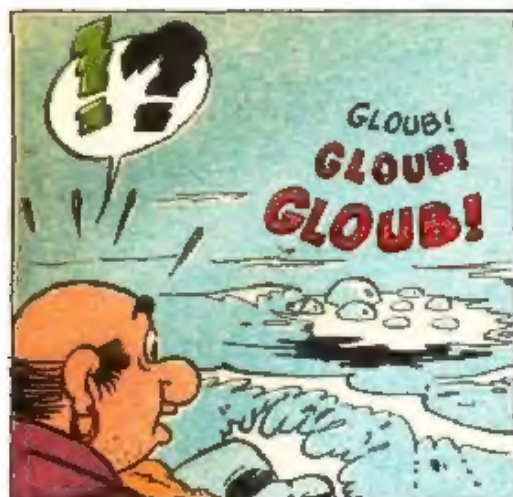
Si seulement une idée pouvait me tomber du ciel pour me venger de cet usurpateur.



Ce n'est pas pour rien qu'on m'appelle Tête de Fer !

Il s'est assommé, je tiens ma vengeance !





fin

**VOUS ME
RETROUVerez
LA SEMAINE
PROCHAINE
DANS...**

PIF ET LE NID D'AIGLE



Un coin tranquille

Un hercule
déchaîné

Des gags
étourdissants

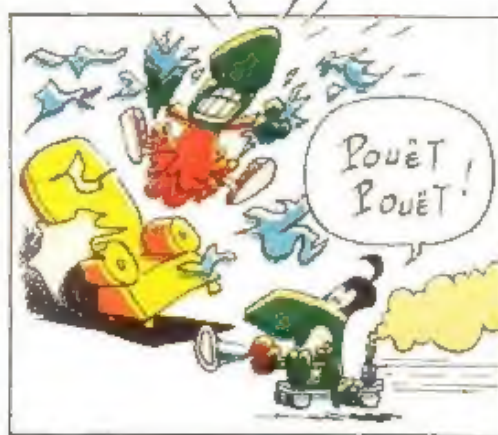
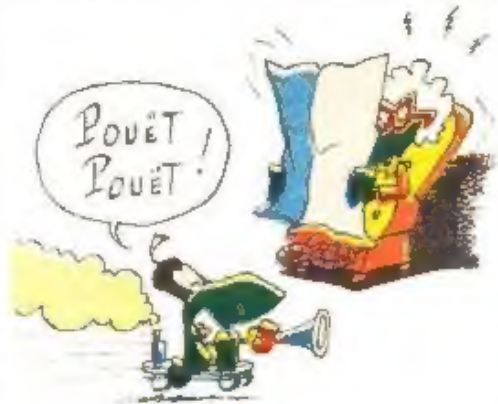
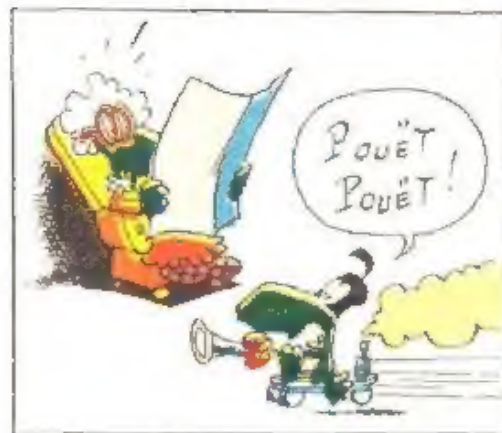
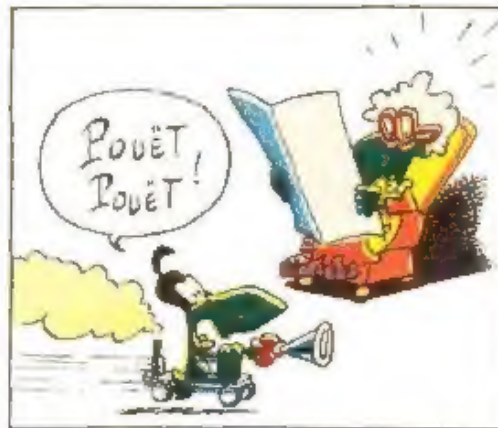
et, bien sûr,

LE

GADGET- SURPRISE

Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKAT





NESTOR
attrape...
HOC
le **HOCQUET**

JE SENS COMME
QUELQUE CHOSE

HIC

JE CROIS QUE
J'AI LE...

HOC

QUET

HIC

VITE !
FAITES MOI
PEUR !

HOC

ÇA NE M'A
PAS FAIT
PEUR

HOC

LAISSEZ-MOI SORTIR
JE N'AI PAS LA
PLACE D'AVOIR LE
HOCQUET ICI

HIC

OUVREZ
VITE !
HOC

PRISON

JE PRENDS
DE LA
HAUTEUR !
HOC

IL SE PROPULSE À
L'AIR COMPRIMÉ
EN SACCADÉS, OU
HOCQUET À
RÉPÉTITION

IL FAUT FAIRE
QUELQUE CHOSE
POUR LUI
HOC

BOIS UN VERRE D'EAU
SANS RESPIRER
ET PLIE
EN DEUX
OUI

ALLONS-Y
HOC

ÇA VA
MIEUX ?

HOUIC

JE VAIS
ESSAYER
DE TE
RETEENIR
LE TRUC
DE L'EAU
N'A PAS
MARCHÉ

HÉ LA !
HIC

IL N'Y A QU'À
ATTENDRE
DE REPARTIR

ET
ALORS ?
ÇA Y EST,
C'EST PASSÉ
BRUSQUEMENT

HOC
MAINTENANT
C'EST LUI
QUI L'A
ATTRAPÉ
PRISON
ÇA ALORS
ON A FAIT
UN DROLE
DE TOUR
DE HOC...
DE HORS

**BOB
MALLARD
ET
PUCHON**



LES AVIONS PILOTÉS PAR BOB MALLARD ET PUCHON DEUX XD 284 B A ATTERRISSAGE VERTICAL OU COURT SELON L'IMPORTANCE DE LA CHARGE TRANSPORTÉE ATTENDENT LES RUNES DE BANGALA SOUS L'ŒIL AUSSI DISCRET QU'INTÉRESSÉ DE TROIS ÉTRANGES PERSONNAGES

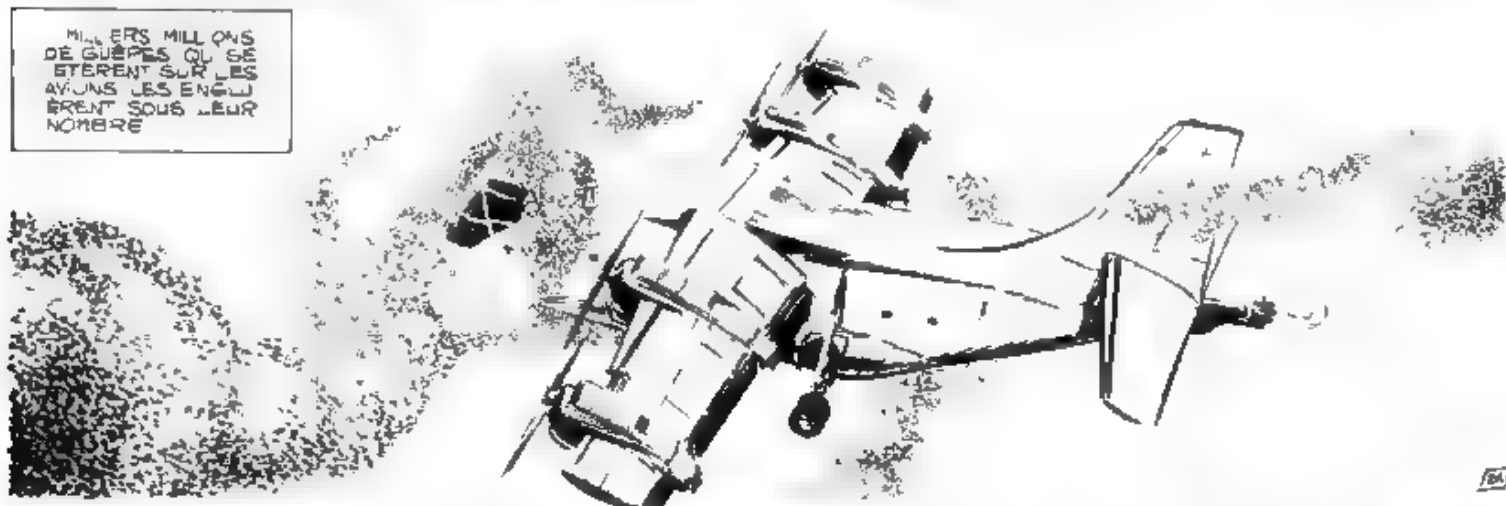


LE MYSTÈRE DE BANGALA





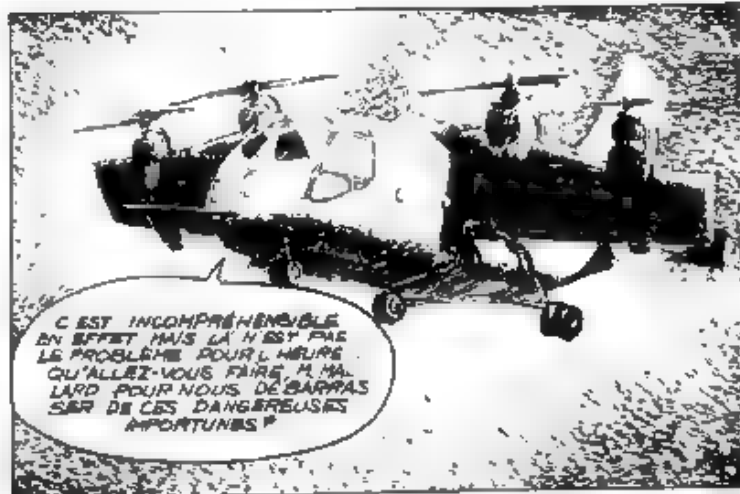
IL SE PASSA ALORS
UNE CHOSE FANTAS-
TIQUE DE GUÊPES
GEANTS S'ENVOYÈRENT
DES DIZAINES D'ESSAIS
DE GUÊPES



MILLIERS MILLIONS
DE GUÊPES QUI SE
ÉTÈRENT SUR LES
AVIONS LES ENCOU-
RÈRENT SOUS LEUR
NOMBRE



C'EST BIEN LA
PREMIÈRE FOIS QUE
JE VOIS DES GUÊPES
ATTAQUER DES AVIONS
ET QUI PLUS EST AVEC
UN ENSEMBLE AUSSI
PARFAIT

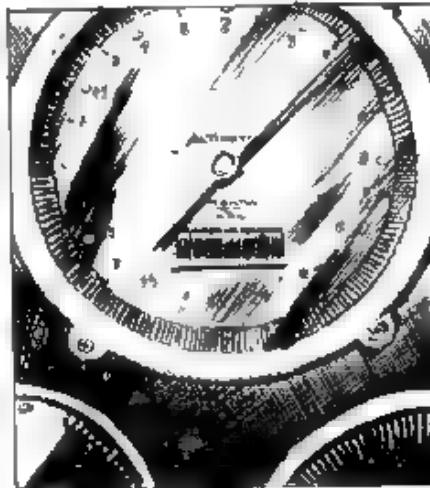


C'EST INCOMPRÉHENSIBLE
EN EFFET MAIS LA N'EST PAS
LE PROBLÈME POUR L'HEURE
QU'ALLEZ-VOUS FAIRE M. HA-
LARD POUR NOUS DÉBARRAS-
SER DE CES DANGEREUSES
IMPORTUNES ?

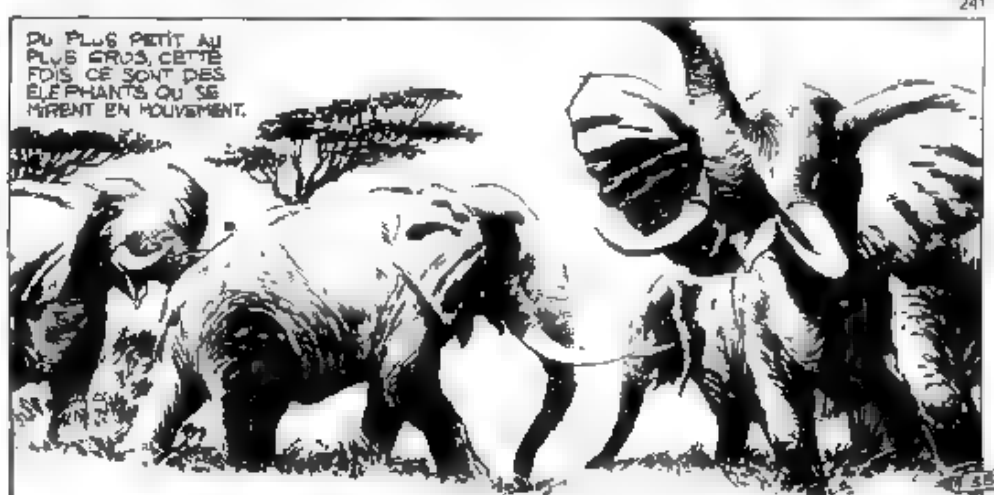


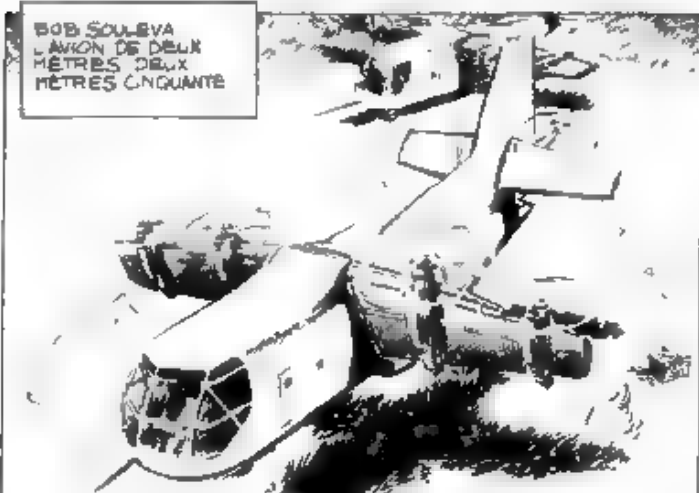
PRENDRE DE
L'AUT TUE
BIEN SUR !

BAB A
PUCHON GRINDE
VIEUX GRINDE
AUSS HAUT QUE
POSS BLE
WTE!

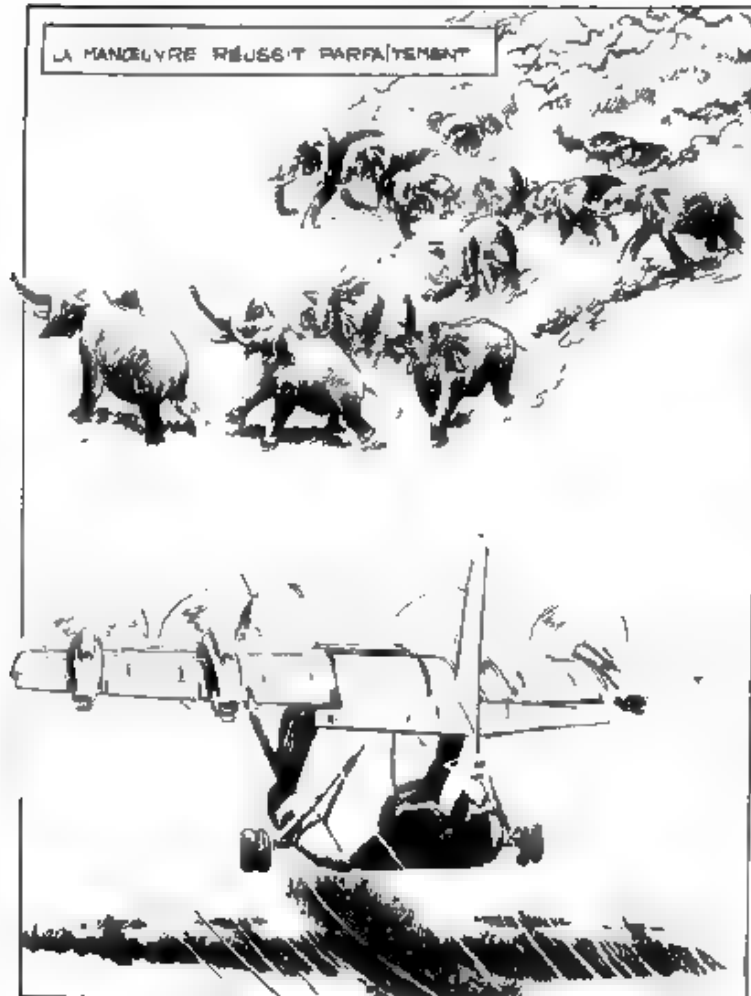


MÊME EN
AFRIQUE
ON GÈLE À
UNE CERTAINE
ALTITUDE
TOUTES LES
GUÊPES
PÉRIRENT
ET
LES AVIONS
PURENT SE
POSER ENFIN
À
DISTANCE
RESPECTUEUSE
DES
RUINES
MALEFÈQUES





LA MANŒUVRE RÉUSSIT PARFAITEMENT



TROP PARFAITEMENT



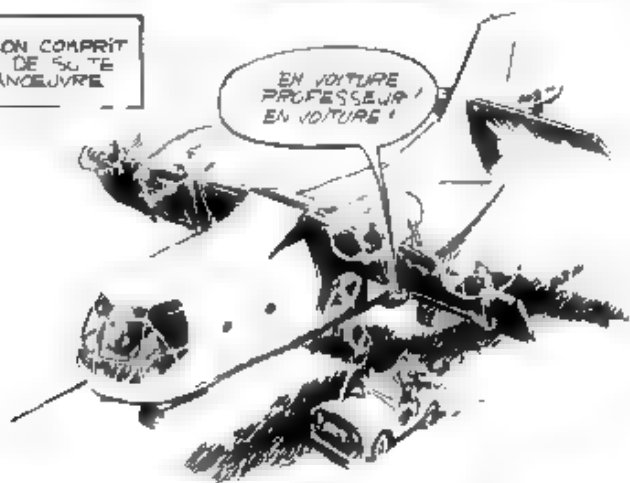
AM BONNE
MÈRE S.S. SE
RETOURNENT
CONTRE NOUS

SOUS VIT LE
DANGER ET
FIT CE QU'IL
Y AVAIT À
FAIRE



PUCHON COMPRIT
TOUT DE SUITE
LA MANŒUVRE

EN VOITURE
PROFESSEUR !
EN VOITURE !



HE BE !
IL ÉTAIT TEMPS !
CET AVION MÉRITE
BIEN SON SUR-
NOM DE "BONNE
À TOUT FAIRE"

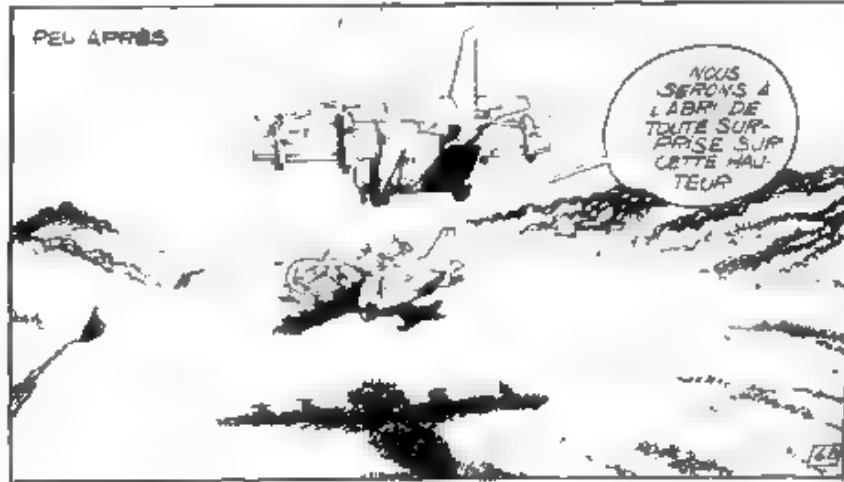
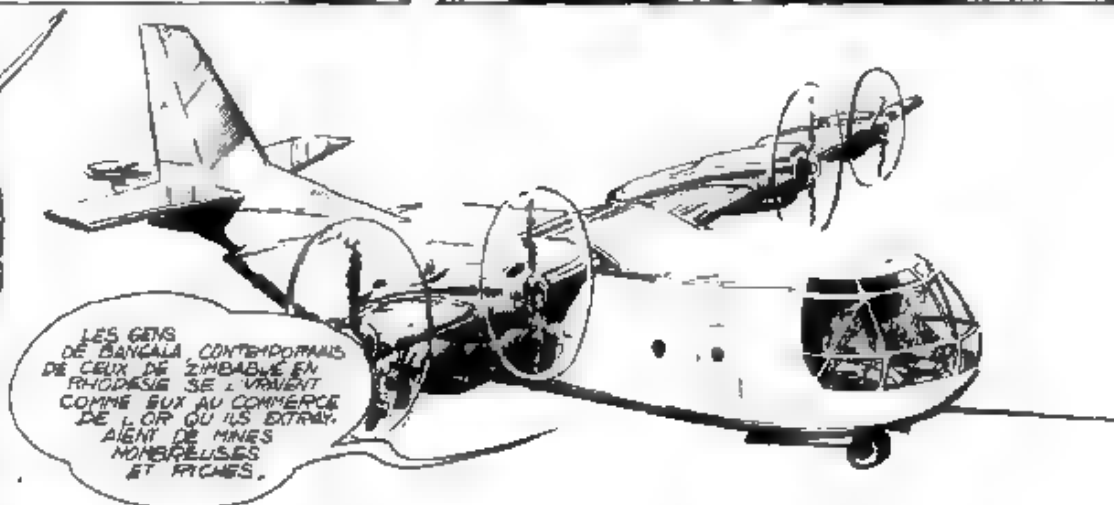
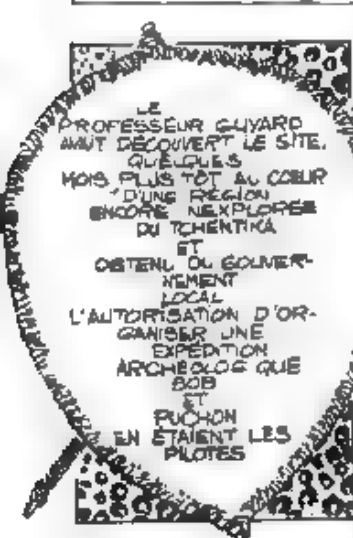
QUE LES CARTOUCHES DE DYNAMITE LANCÉES À BON ESCIENT
DISPERSERENT LES ÉLÉPHANTS MAINTENANT PLUS APEURÉS QUE
FURIEUX

BAOUM!



VE TROUVEZ-VOUS PAS
DE PLUS EN PLUS ÉTRANGES
PROFESSEUR QUE TOUS CES
ÊTRES INSECTES ET ANIMAUX,
SE JETTENT SUR NOUS
À TOUR DE RÔLE ?







LE PROFESSEUR
GUYARD AVAIT
L'INTENTION D'IN-
VESTIR LES RU-
INES ET A L'AIDE
D'UN APPAREIL
DE SON INVENTION,
DÉJÀ UTILISÉ
SUR LES FAUVES,
D'ANESTHÉSIER
LEURS HABITANTS
PROBABLEMENT
PEU NOMBREUX.

J'LEUR
REVEIL VOUS
LEUR EXPLIQUERONS
QUE NOUS NE LEUR
VOULONS PAS DE
MAL BIEN AU CON-
TRAIRE QUE NOUS
POUVRONS MÊME LES AIDER
À PRÉSERVER LEUR PASSÉ
LEURS MŒURS ET LEURS
RITES.



SURPRISE POUR SURPRISE
LE PROFESSEUR GUYARD
A VAIT FAIT MONTRE DE TROP
D'OPTIMISME.

C'EST À
TOI TITOMPA
"NATIVE DES EAUX",
DE T'OPPOSER
AUX INTRUS.







124



19





IL NE NOUS
RESTE PLUS QU'À
ALERTE RUCHON EN
TIRANT QUELQUES
COUPS DE RÉ-
VOLVER.



ET À ESPÉRER
QU'IL AURA LA BONNE
IDÉE DE VENIR À
NOTRE SECOURS
AVEC UN DES
AVIONS.

PAN!

LES
COUPS
DE
FEU
POUVAIENT
AUSSI
ATTIRER
LES
AUTRES
HABITANTS
DE
BANGALA-
S
TOUTEFOIS
L'Y
EN
AVAIT
D'AUTRES
MAIS
C'ÉTAIT
UN
RISQUE
À
COURIR.

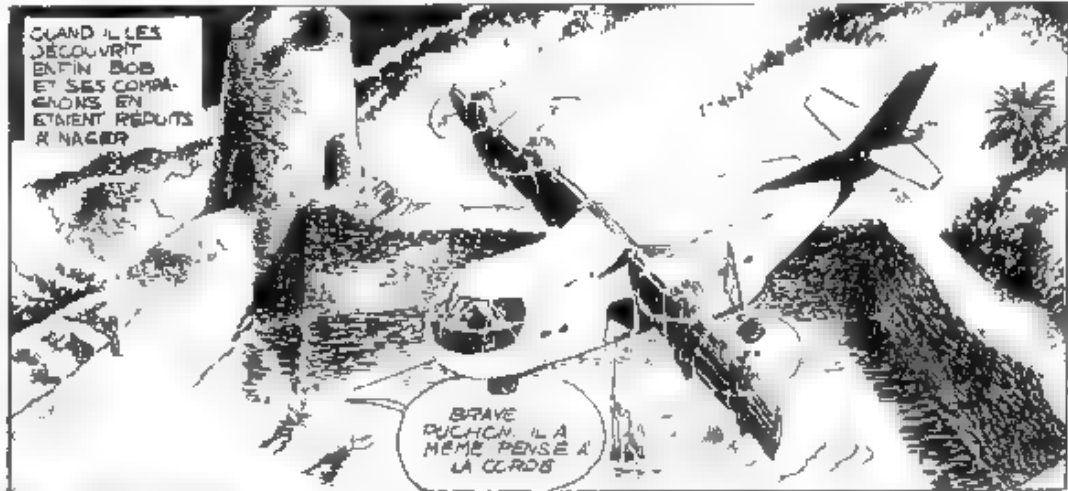


PAN!
PAN!
PAN!
PAN!
PAN!

AH
BONNE MÈRE!
IL SE PASSE QUEL-
QUE CHOSE DE
GRAVE DU CÔTÉ
DE BANGALA
POUR QU'ON
TIRE!



À
L'AVION!
ET PLUS VITE
QUE JAMAIS!



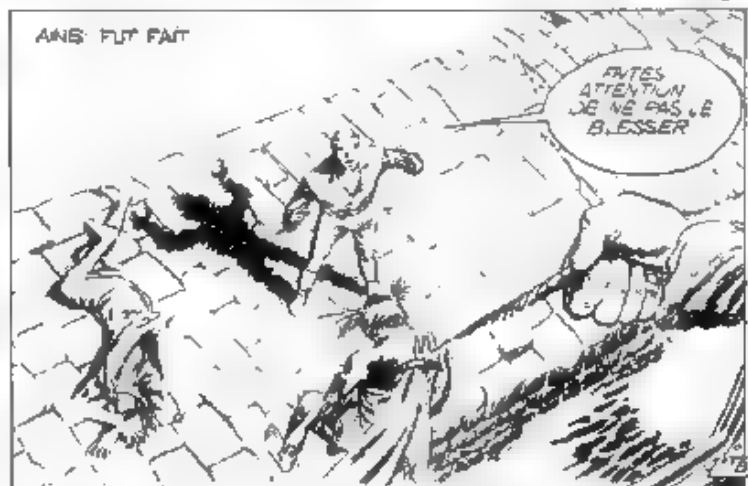
QUAND IL LES
DÉCOUVRI
ENFIN BOB
ET SES COMPA-
GNS EN
ÉTAIENT RÉDUITS
À NAGER

BRAVE
RUCHON, IL A
MÊME PENSÉ À
LA CROIX



LE SAUVETAGE SE
PASSA SANS INCIDENT
AUCUN AUTRE HABITANT
NE SE MONTRA.

JE VAIS ME
FAIRE DÉPOSER
SUR LE MUR AFIN
DE RÉCUPÉRER
NOTS TROIS EN
DORMIS



AINS FUT FAIT

ATTENTION
DE NE PAS SE
BLESSE

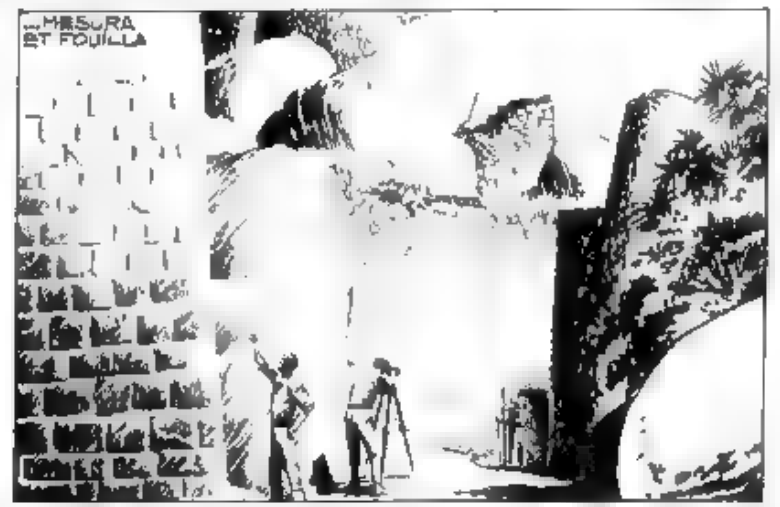
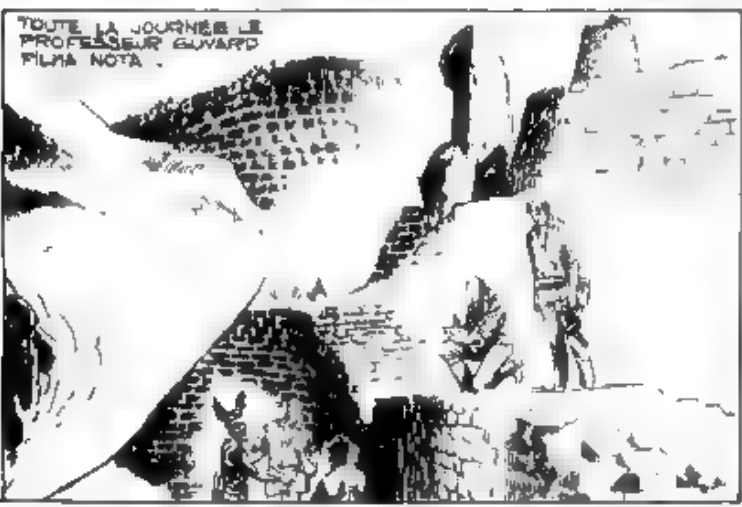


LE PROFESSEUR GUYARD PARLA
LONGUEMENT. L'EXPLIQUA CE
QU'ILS VENAIENT FAIRE ICI, LUI
ET LES AUTRES HOMMES BLANCS

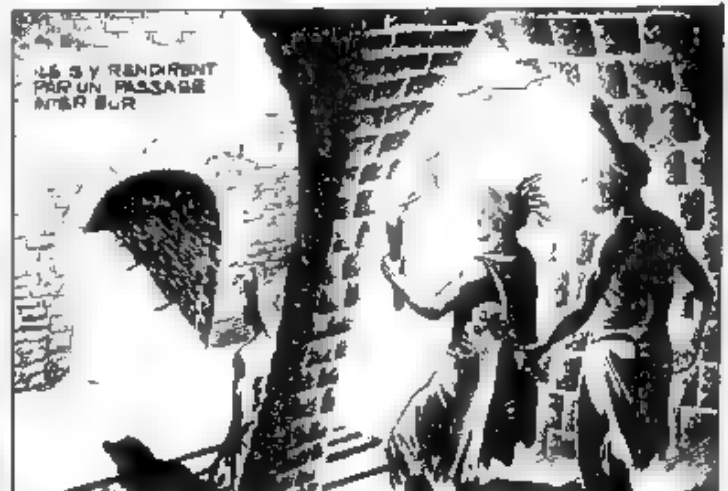


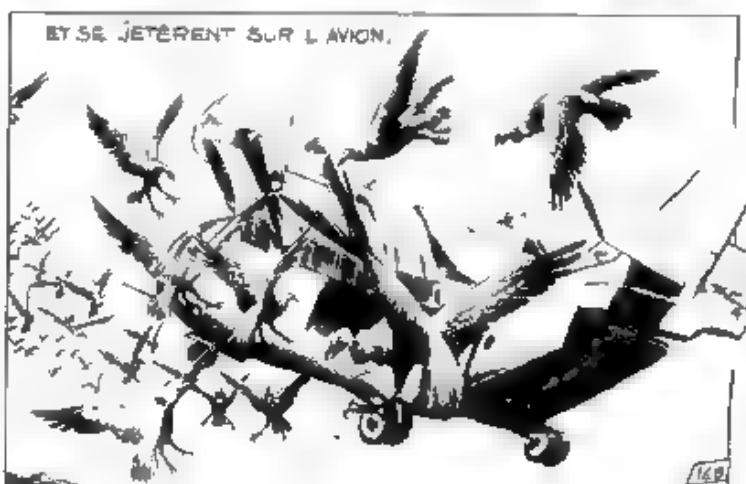
IL EXPLIQUA AUSSI QUE DORÉ-
NAVANT BANGALA SERAIT PLACÉ
SOUS SA PROTECTION QUE SES
HABITANTS POURRAIENT CONTI-
NUER À VIVRE EN PAIX

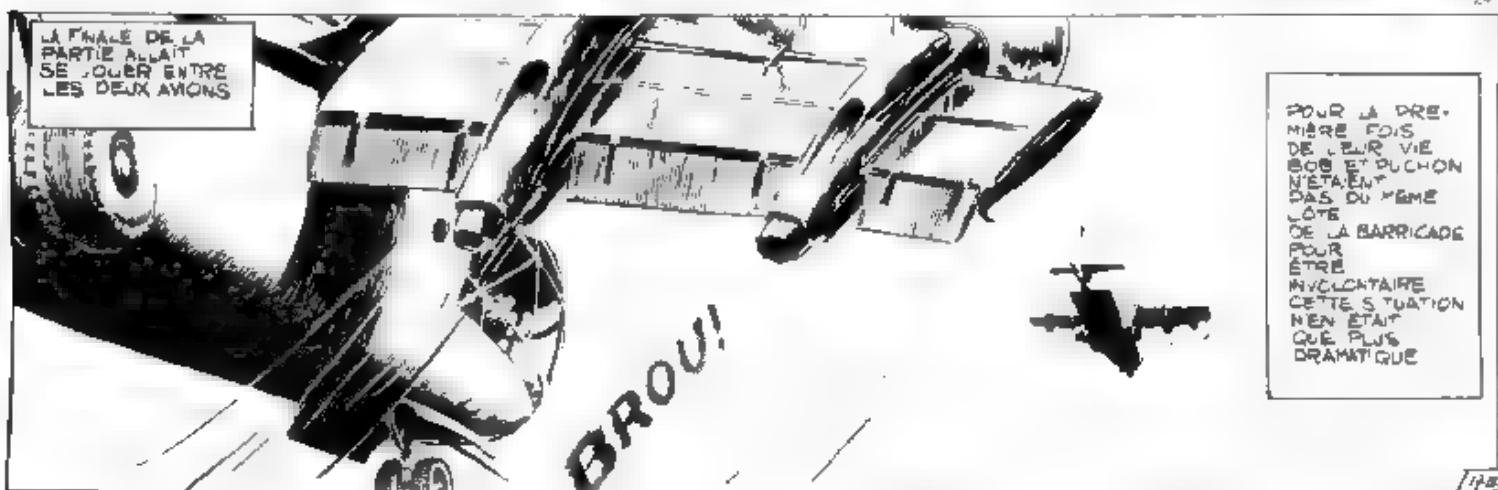
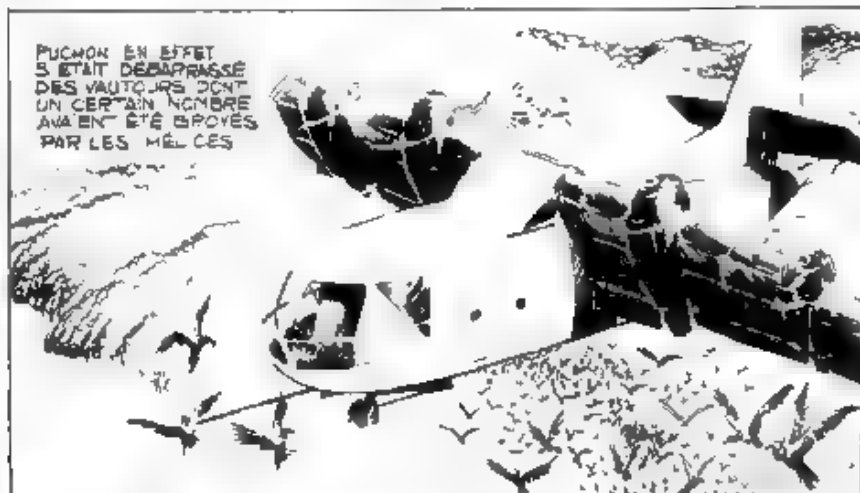


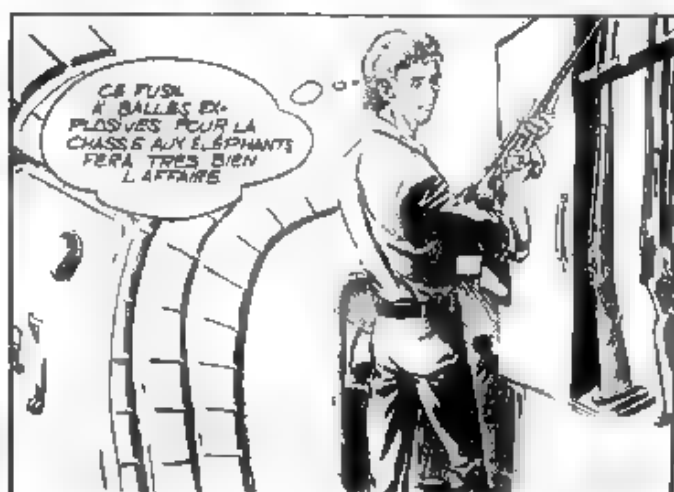




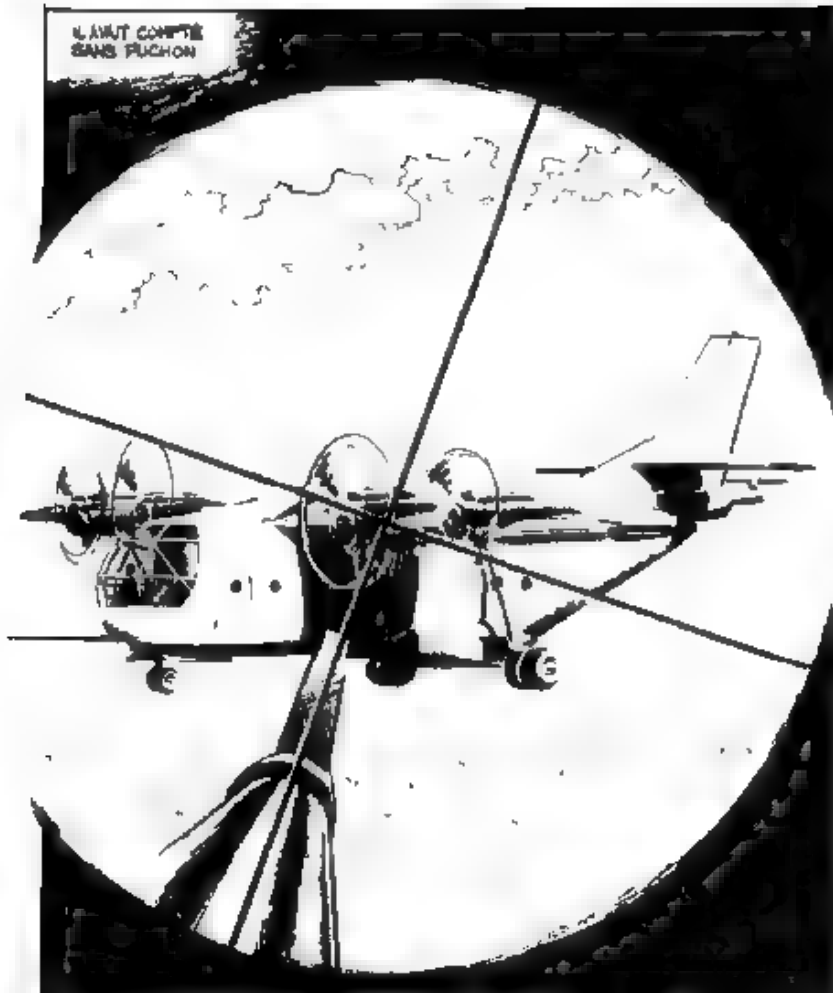






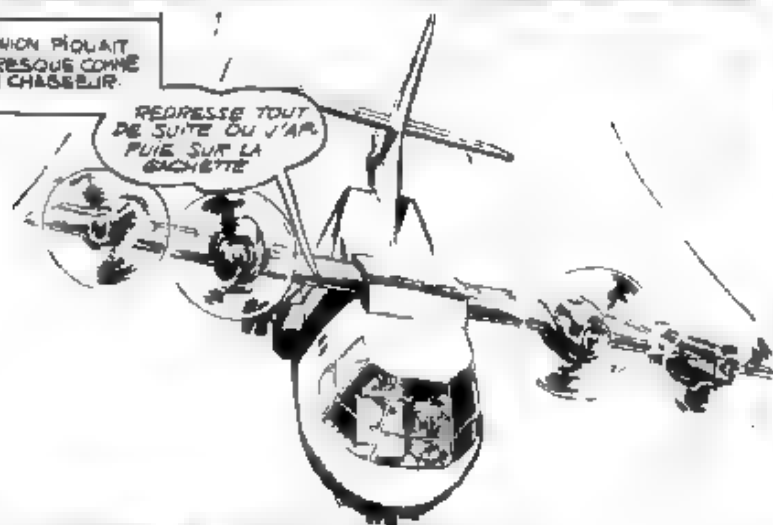


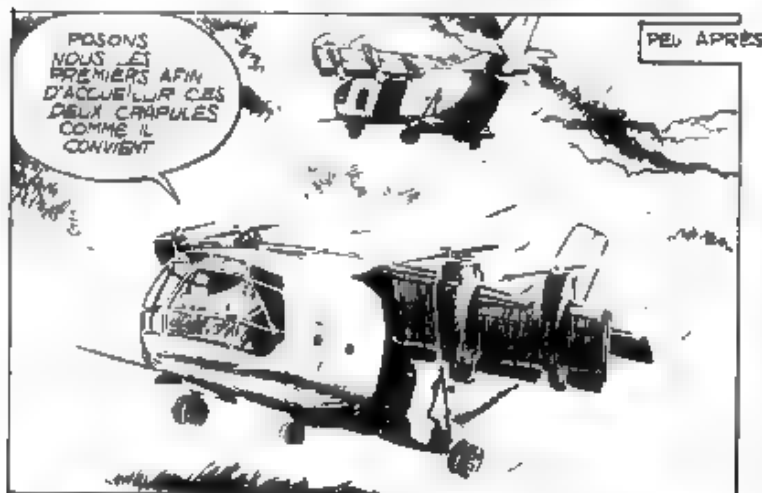
IL AVAIT COMPTÉ
SANS PUCHON



L'AVION PIQUAIT
PRESQUE COMME
UN CHASSEUR.

REDRESSE TOUT
DE SUITE OU J'AI
PUÉ SUR LA
GACHETTE





Troizair c'est le super-engin à bille Reynolds 3 R modèle 1969 (nouvelle pointe en Reynic inoxydable nouvelle agrafe anti-arrachement en alliage spécial, nouveau mécanisme de transmission en nylon anti-choc)

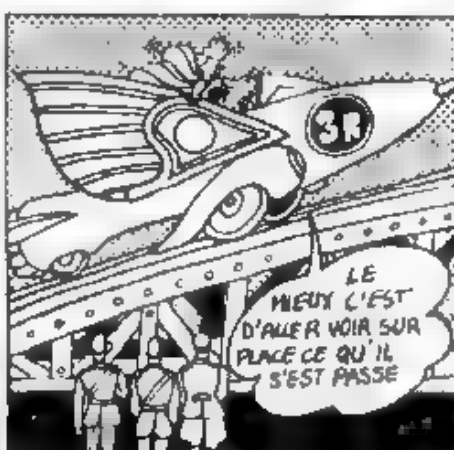
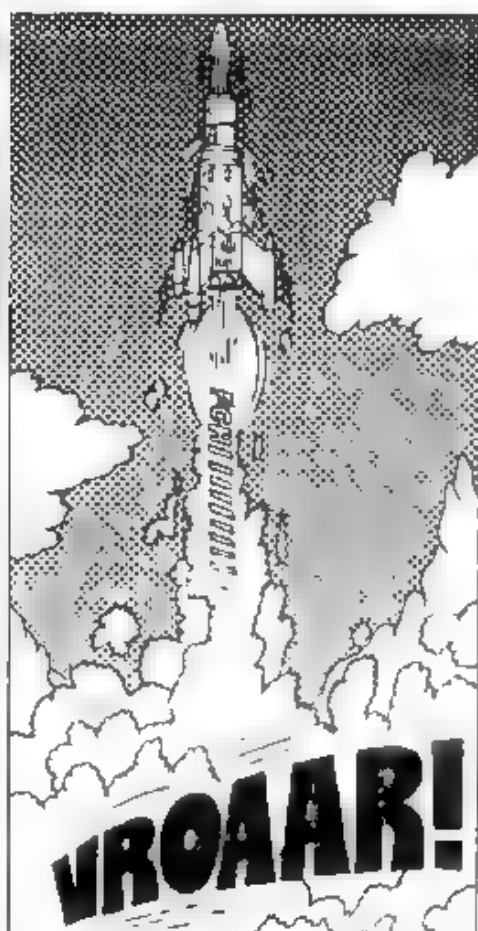
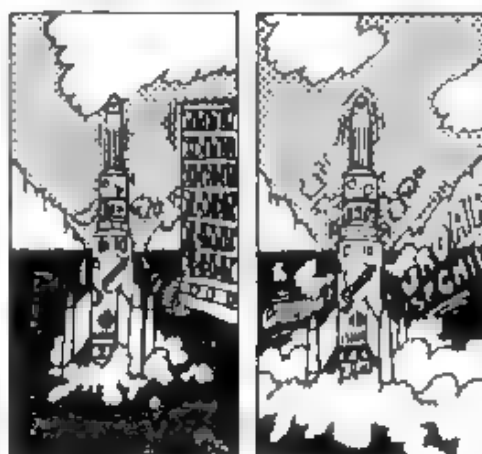
Troizair

Reynolds 3R

1^F



Sur la Lune colonisée par les terriens, des phénomènes inconnus rendent inutilisables tous les moyens d'écriture, sauf un: le stylo à bille REYNOLDS 3 R. Une fusée quitte la Terre en emportant une tonne de stylos 3 R pour les premiers lunaires.



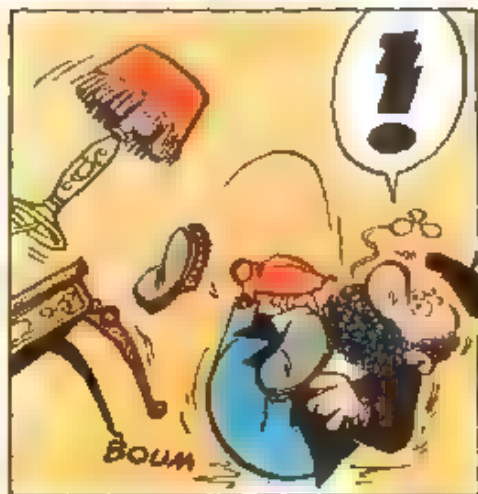
LES AS ET LA SOUPIÈRE AZTÈQUE.



MAINTENANT COMME CHAQUE JOUR SON CARRAS ROUPÉ DE VÉTÉRAIRES
NÉSTOR YAMAGUCHI PRENLEAU L'ANTIQUAIRE REGAGNE SA BOUTIQUE



KINAÀÀ KUNIAM UN VRAI FESTIN DE
LULULUS KUN V EUX NÉSTOR, TU VAS
TE TAPER



JE SUIS UN HOMME D'ORDRE MOI,
ET JE SAIS LA PLACE DE CHAQUE
OBJET OR K N'Y A PAS UNE
MINUTE MA CHAÎSE ÉTAIT LA,
POSSÉDÉE DEVANT MA TABLE
LOUIS XV. HORREUR ET ET
BIEN LES VERTS AVAIENT DÉVORÉ
MA CHAÎSE DIRECT

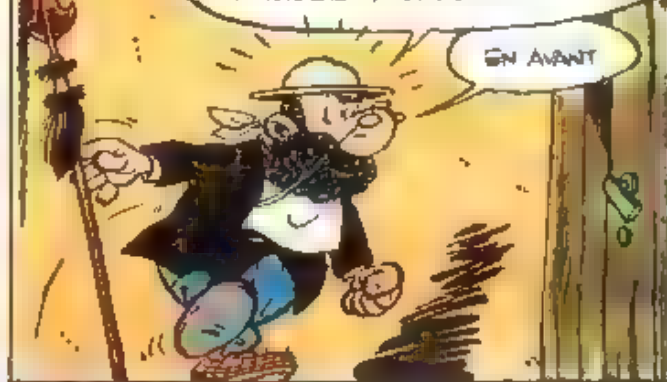


CERRAAAAAC

IL N'Y A QUELQU'UN
D'DANS DANS
L'ARRIÈRE-BOU
BOUBOUTIQUE

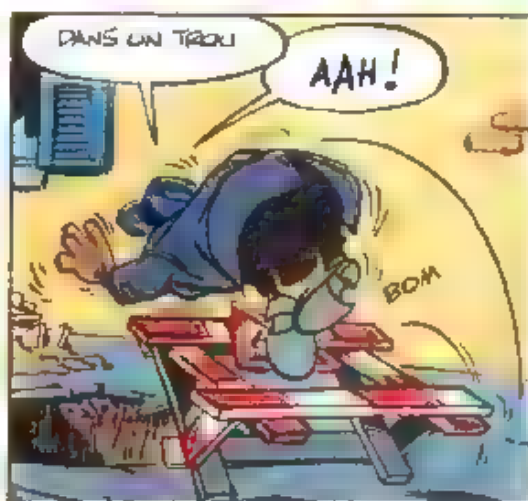
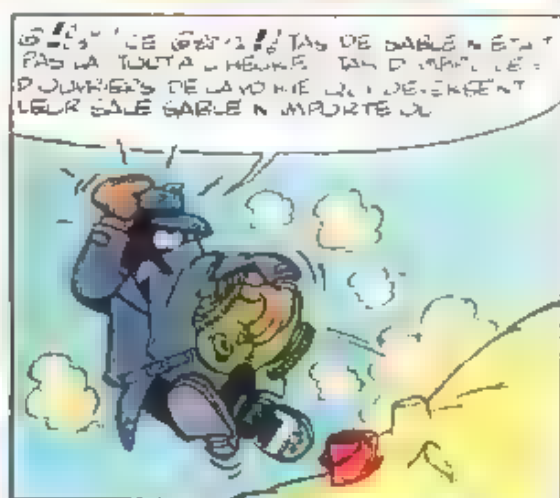
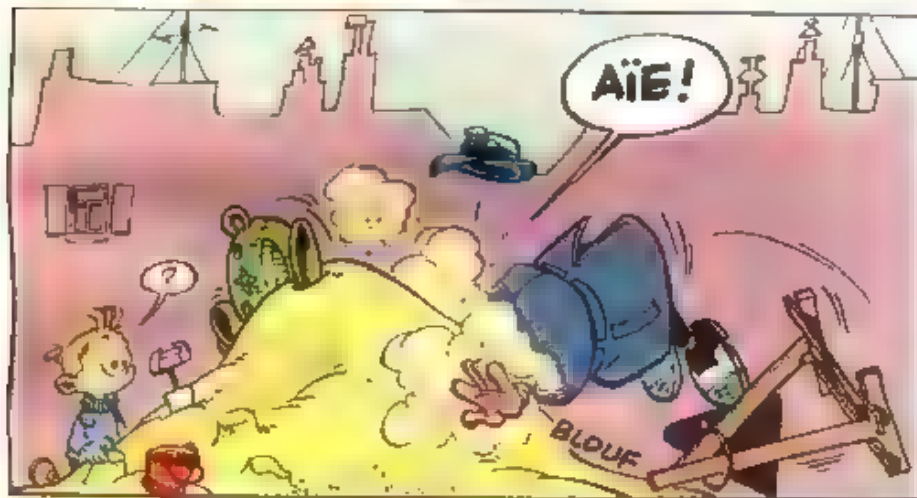
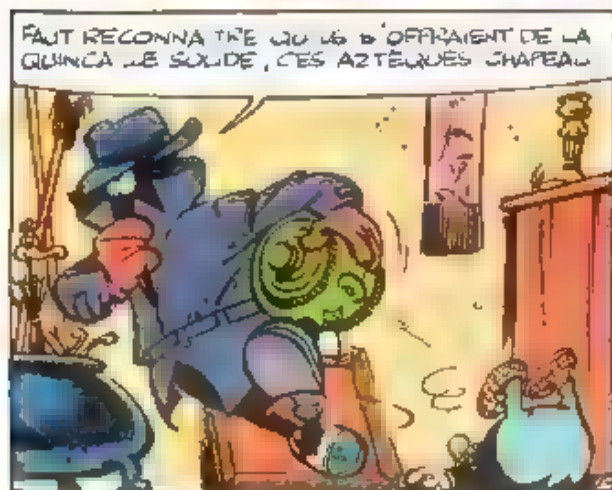


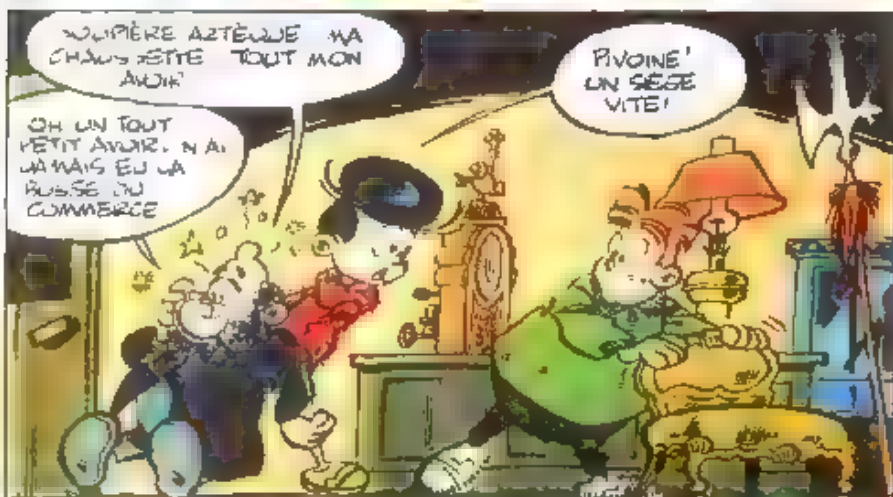
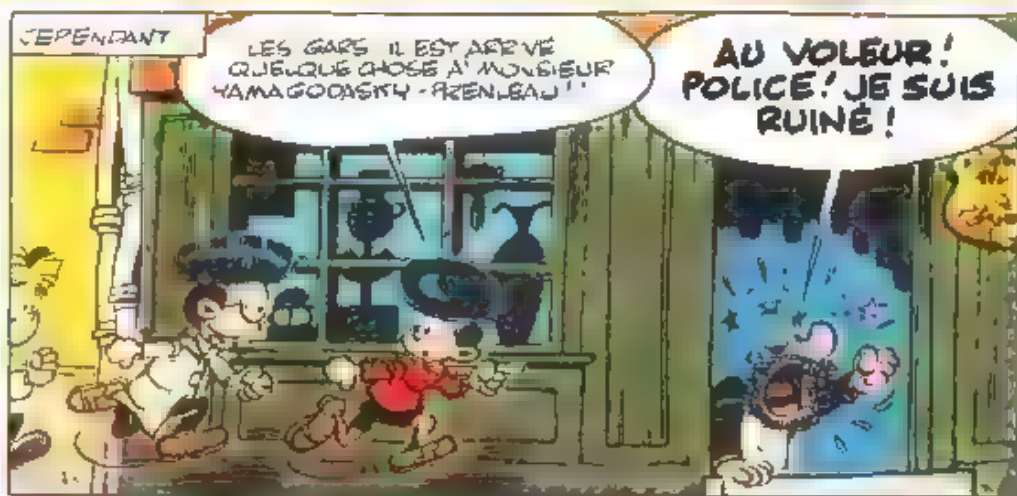
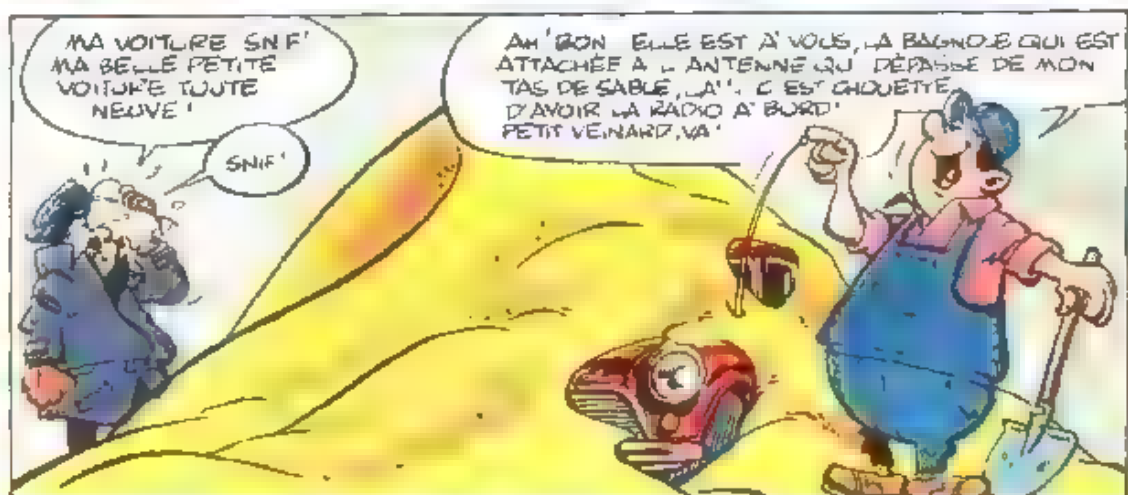
ARMONS NOUS DE COURAGE, D'UNE
GALADE MONTAGNEUSE ET D'UNE
PERTUISANE DU XV^e SIÈCLE
MONT. DIE SAINT DENIS

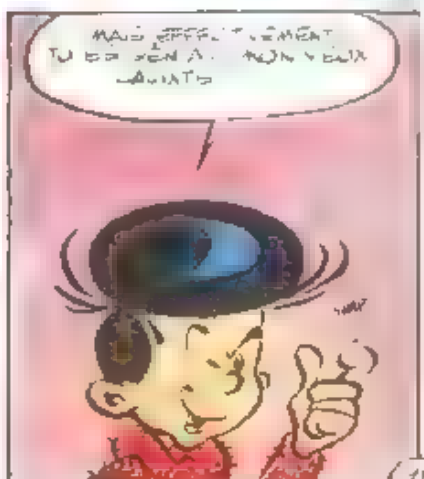
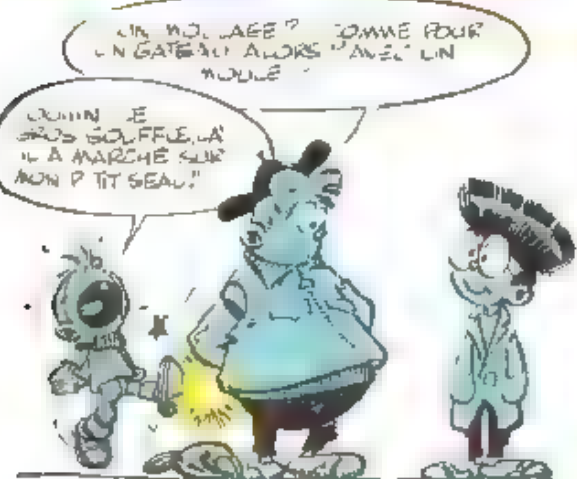
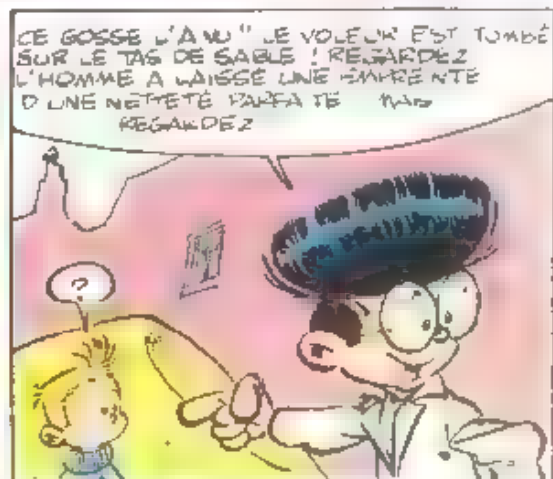
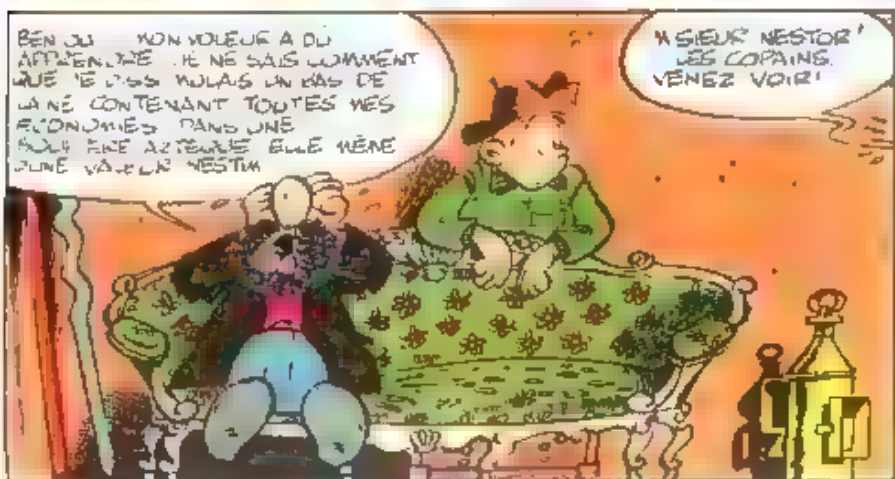
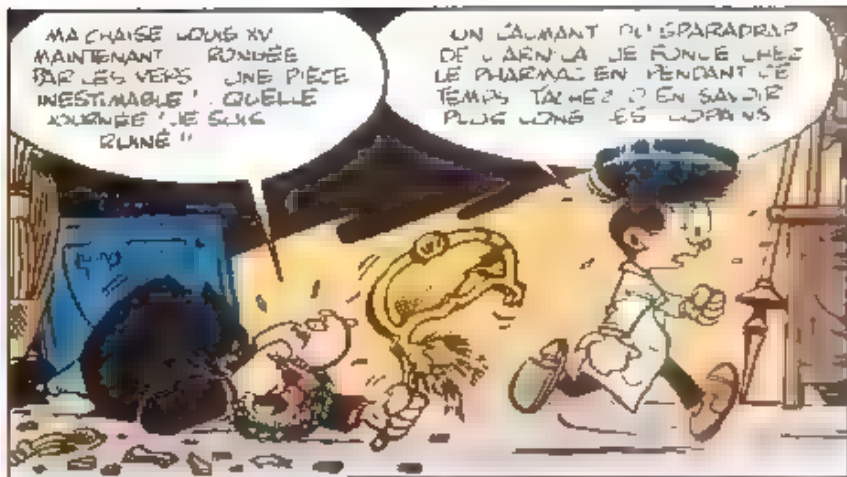
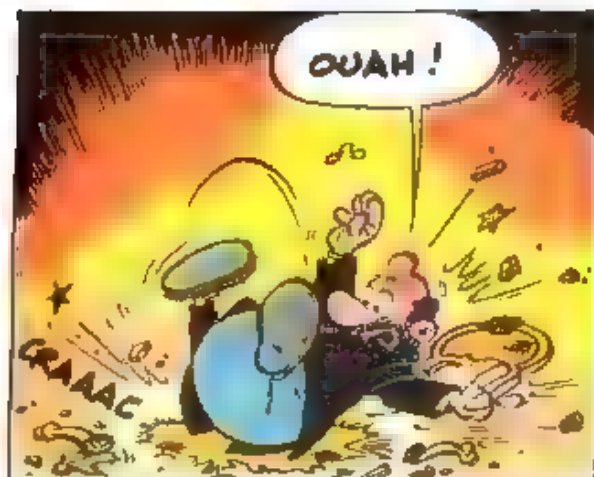


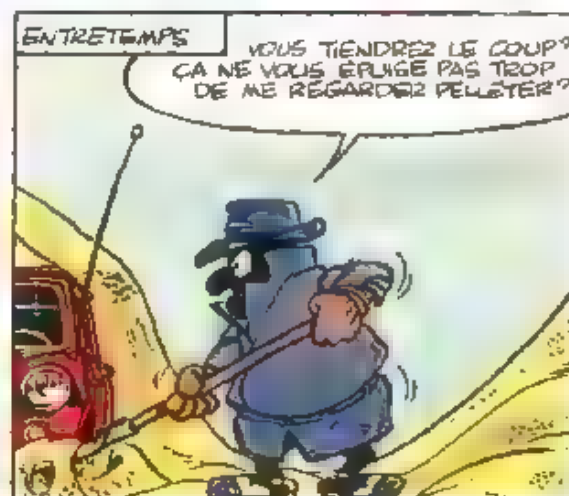
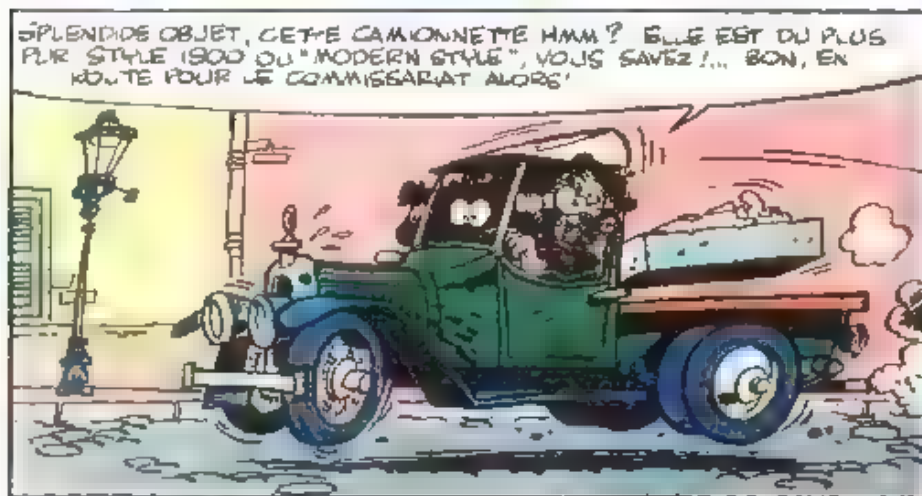
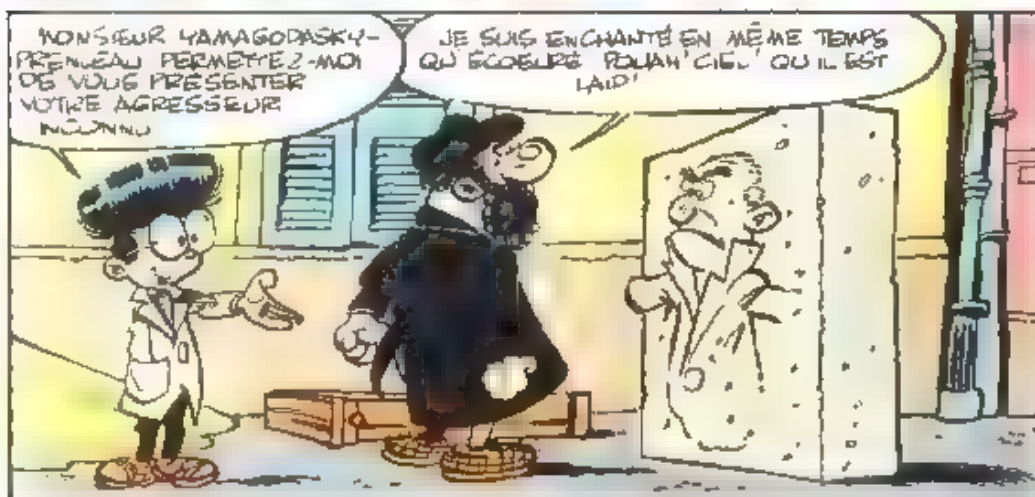
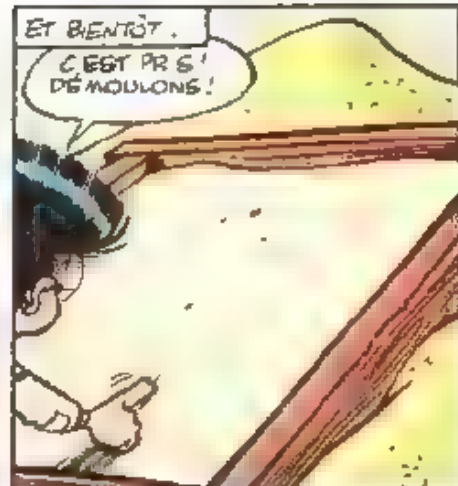
ET D'ABORD QUI ÊTES-VOUS ? QUE ?
AAAAH ! MA SOUPIÈRE AZTÈQUE EN
BRONZE !!!

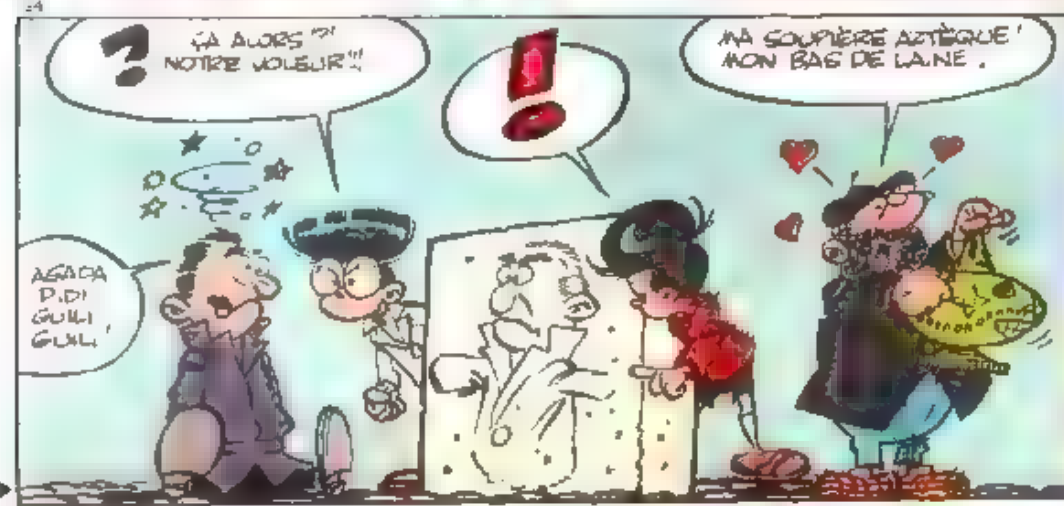
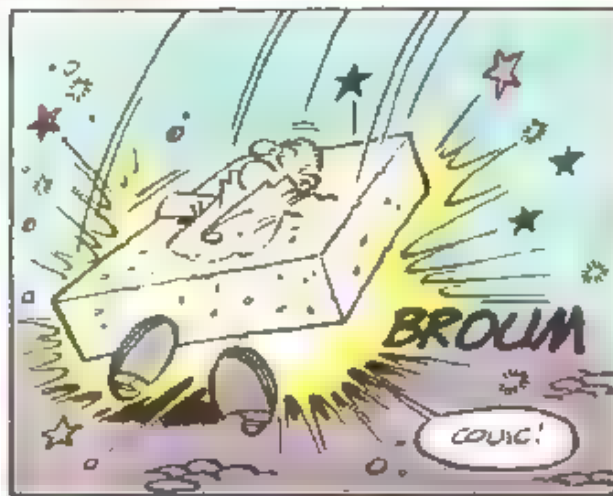
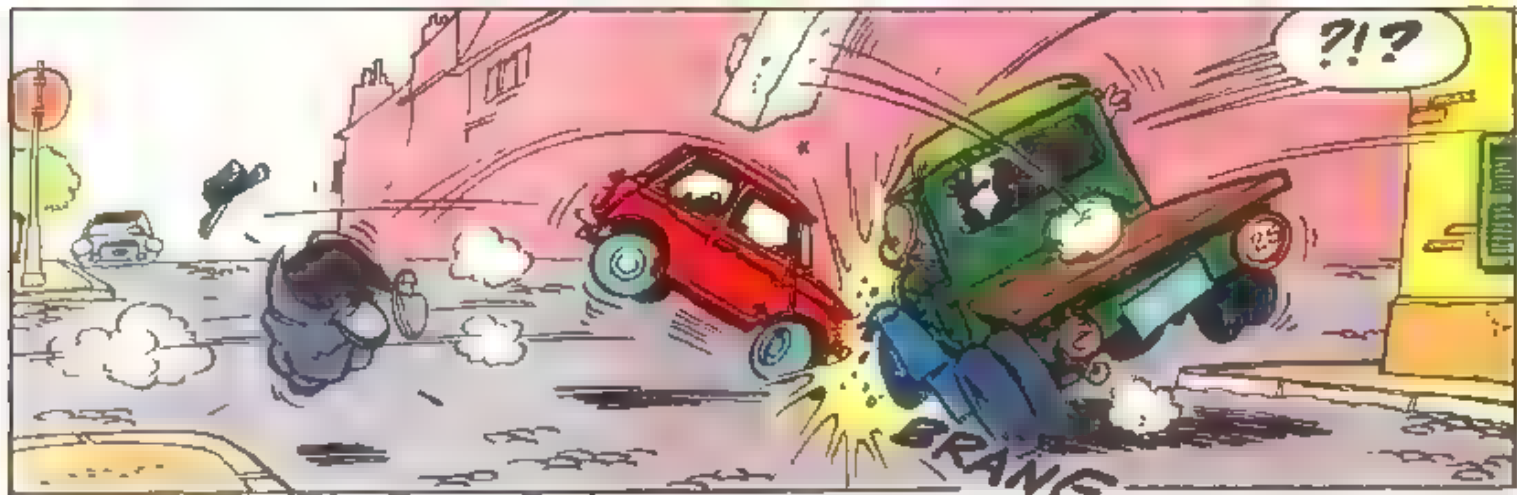












FIN

NOUS DANS
LA BANDE...

...ON EST DES
"FANGS" DU RIRE
DE POCHE,...

...ET DES ADMIRATEURS
DE GAI-LURON!



100 GAGS 100 JEUX
CENT MILLE RIREs.
LE POCHE 2 F_s

CENT MILLE
ET UNE
AVENTURES..

ET MALHEURS
DE JEANNOT!



D'APRÈS TABARY.

En vente chez tous les marchands de joumaux.

LE GRÈLE

7/13

MET LES "POINGS" SUR LES I

Scénario : LECUREUX
Dessins : NORTIER
GATY



LE COLONEL S S VON HARTZ DESIGNAIT À SES TROIS INTERLOCUTEURS LES PHOTOGRAPHIES ÉTALEES EN VEC SUR SON BUREAU...



LE COLONEL VON HARTZ SAVOURA UNE LAMPÉE DE CET ALCOOL DONT IL AFFIRMAIT QU'IL ÉTAIT LA SEULE BONNE CHOSE QUE L'ON TROUVAIT EN FRANCE...

COMMENT PRATIQUERIEZ-VOUS ?



NOUS AVONS L'HABITUDE D'IMPROVISER COLONEL. MAIS N'AYEZ CRAINTE : VOUS APPRENDREZ BIENTÔT L'EXÉCUTION DU GRÉLÉ PAR SES COMPATRIOTES !

HE - HITLER ?

HEIL - HITLER COLONEL !



DEUX JOURS PLUS TARD, LE GRÉLÉ 7-13 ET L'ERMITE DÉCOUVRIRENT UN PAYSAN INANIMÉ SUR UN CHEMIN...

LE VOILÀ ! NOS ENSEIGNEMENTS LE GUANT DANS CE SECTEUR ÉTAIENT BONS !



HOLÀ, L'AMI... QUE SE PASSE-T-IL ? UNE INSOLATION ?

EUX LES S.S. ONT PILLÉ NOTRE FERME. LS. ILS MONT ENLEVÉ EN VOITURE !

ILS MONT JETÉ DU VÉHICULE SUR CE CHEMIN... SANS DOUTE ESPÉRAIENT-ILS QUE JE ME BRISERAI LES REINS !

OÙ EST TA FERME ? QU'Y ONT FAIT LES S.S. ?



UNE LUEUR D'EFFROI PASSA DANS LES YEUX DE L'HOMME...

JE N'OSE Y PENSER ! OUI... JE N'OSE PENSER À CE QU'LS ONT FAIT DE MON FRÈRE ET DE MON COUSIN !



COURAGE, L'AMI. CONDUIS-NOUS À TA FERME !



LE PAYSAN TITUBAIT UN PEU ENTRE LES DEUX FRANCO-TIGES ET PARTISANS...

IL CONSERVAIT SON EXPRESSION D'EFFROI ET NUL NE PUT DEVINER SES PENSÉES INTÉRIEURES...

LE PIÈGE A RÉUSSI. CES MÈCHES S'Y JETTENT TÊTE BAISSÉE !



UNE FERME ISOLÉE APPARAÎT BIENTÔT

EH... LES S.S. Y ONT
PEUT-ÊTRE LA GSE DES
LEURS ! S.I.S. VOUS
APERÇU VENT AVEC
CÉS ARMES ILS
VONT OUVRIR
LE FEU !



VOUS DEVEZ LES CACHER
IC

NON ! SI LES S.S. ÉTAIENT
ENCORE LÀ, ILS SE
SERAIENT DÉJÀ
MANIFESTÉS !



LE GRÈLE ET L'ERMITE NE REMARQUERENT
PAS LA MOUE DÉPÊTÉE DU PAYSAN...

S'ILS CONSERVENT CES ARMES,
L'AFFAIRE SERA PLUS DÉLICATE !
J'ESPÈRE QUE CARL ET WILLY
NE BRIGOLERONT PAS
LES CHOSES !



UN INSTANT PLUS TARD...

OOK ! TU... TU ES VIVANT ! NOUS
AVONS CRU QUE LES S.S.
TABATRAIENT EN ROUTE !

MAIS, VOUS-MÊMES...
QUE S'EST-IL PASSÉ ?



NOUS L'IGNORONS - CES BRUTES NOUS
ONT ASSOMÉS À COUPS DE CROSSE -
QUAND NOUS SOMMES REVENUS À NOUS,
ILS AVAIENT QUITTÉ LA FERME. TOUTES
LES ARMOIRES AVAIENT ÉTÉ
FRACTURÉES !



LE GRÈLE GRONDA DE COLÈRE
VOILÀ BIEN LES SOLDARDS
DE VON HARTZ ! QUE VOUS
ONT-ILS VOLÉ, MES BRAVES ?



LE GRÈLE SOULEVAT LES DRAPS DU
CANON DE SA MITRAILLETTE... IL APERÇUT
SOLDAIN UNE LASSE DE BILLETÉ

TIENS TIENS...
CES SAUVAGES
ONT OUBLIÉ ÇA !



LES HOMMES DU "TRIO" ÉCHANGÈRENT
UN REGARD - ILS AVAIENT L'IMPRESSION
D'AVOIR COMMIS UNE FAUTE...

POSERONT-ILS
CÉS MITRAILLETES,
OU OU NON ?



NOUS NE POUVONS MALHEUREUSEMENT RIEN POUR VOUS, MES AMIS... QUE VOUS VENGER À L'OCCASION, & NOUS AFFRONTONS CES P... LAZDS !



LE GRÈLE ET L'ERMITTE ALLAIENT SORTIR QUAND...

VOUS ACCEPTEREZ BIEN UN PETIT CASSÉ CROÛTE, LES GARS ?

BEN... C'EST PAS DE REFUS !



LE GRÈLE DESSSENTIT UN CURIEUX MALAISE... LA DÉCONTRACTION DE CES HOMMES, QUI VENAIENT D'ÊTRE VICTIMES D'UN PILLAGE, L'ÉTONNAIT... COMME L'ÉTONNAIT LE FAIT QUE LES S.S. AIENT LAISSÉ ÉCHAPPER UNE LIASSE DE BILLETS AUSSI VISIBLE QUE CELLE QU'IL AVAIT APERÇUE...



D'ACCORD... JE VAIS ME RAPPA CHIE UN PEU LE VISAGE...



LE GRÈLE REMARQUA LE PUITS ET S'Y DIRIGEA...

UN INSTANT PLUS TARD, IL POBAIT SA MITRAILLETTE SUR LA MARGELLE ET S'ASPERGEAIT GAÏMENT LE VISAGE...

TU TE FAIS DES IDÉES, GRÈLE !



IL SE MIRAIT DANS LE FOND DU PUITS QUAND...



LE "PAYSON" SE TENAIT PRÈS DE LUI...

EUH... EXCUSE-MOI MON GARS... JE J'AI COGNÉ TON ARME PAR MÉGARDE... MAIS NOUS LA REPOURRONS VITE...



LE GRÈLE SE SENTIT CETTE FOIS TRÈS MAL À L'AISE...



CE ZIGOTO A POUSSE VOLONTAIREMENT SON ARME ! HUM... HEUREUSEMENT QUE L'ERMITTE A ENCORE LA SIENNE !

4241-268-4



UN HURLERMENT DE RAGE VENAIT DE RETENTIR DANS LA FERME, POUSSÉ PAR L'HERMITE...



ET CELUI-CI APPARUT SUR LE SEUIL... L'UN DES "PAYSANS" DRAGUANT DANS SON DOS SA PROPRE MITRAILLETTE.

CE GARS VIENT DE SAUTER SUR MA "STEN" !! NOUS AVONS ÉTÉ ROULÉS, GRÉLÉ !



EN EFFET, MESSIEURS... NOUS N'AUIONS JAMAIS PENSÉ QU'IL ÉTAIT AUSSI FACILE DE DÉGRÉNER LE FAMEUX "GRÉLÉ 7-13" !

LES HOMMES DU "TRIO I" RICANAIENT...



LE COLONEL HARTZ SERA CONTENT DE NOUS !

...ET POUSSAIENT LES PARTISANS VERS UNE GRANGE...



UNE VOITURE-RADIO SE TROUVAIT DANS LA GRANGE...



UN INSTANT PLUS TARD

COLONEL HARTZ ? C'EST LE "TRIO I"... MISSION ACCOMPLIE COLONEL... LE GRÉLÉ 7-13 ET UN DE SES COMPLICES ONT ÉTÉ ABATTUS PAR DE VAUGHES PAYSANS QU'ILS VENAIENT DE PILLER ! VOICI OÙ EST SITUÉE LA FERME !



HOLÀ, COQUINE ! VOUS VENDEZ LA PEAU DE L'OURS AVANT DE L'AVOIR TUÉ, COMME ON DIT À MENLMUCHE ET AILLEURS !

LES PARTISANS COMPRENAIENT L'ODIEUX PLAN DES NAZIS...



...PERSONNE NE SERA DUPE ! DES PAYSANS N'ONT PAS DE MITRAILLETTE... PERSONNE NE CROIRA VOTRE VERSION QUAND ON VOUS RETROUVERA CRIBLÉS DE BALLES !

1241-269-5



DES TOUFEES DE FOIN VOLAIENT
MAINTENANT DE TOUTES CÔTES...

ATTENTION,
GRÈLE !



ÇA SERAIT TOUT DE MÊME
D'AVOIR VU JOUER «TARZAN» !



L'HOMME À LA FAUCILLE SE RUAIT VERS LE GRÈLE...
LA GRANDE LAME LUISAIT DANS LA PÉNOMBRE...



UN DÉTACHÈMENT... LE GRÈLE SE RETROUVE
JUCHÉ SUR LE FOIN.

Tiens bon,
l'ermite !



SON COMPAGNON VENAIT DE HAPPER
AU VOL LES DENTS D'UNE FOURCHE.
ENTRÉE LE NAZI QUI
TROUSSAIT ET LUI QUI
TÈTENAIT SE
DÉROULA
UNE LUTTE
FAROUCHÉ...



VOILÀ DE L'AIDE,
L'ERMITE.



L'HOMME VACILLA SOUS LA BALLE DE
FOIN, RETROUVA SON ÉQUILIBRE...

...ET PROJETA RAGEUSEMENT SON ARME VERS LE GRÈLE.



LA FOURCHE RESTA FICHÉE DANS UNE SOLIVE,
ET LE GRÈLE SE SCALFÀ...

NOUS VICADESSE
DESARMENT DEUX-
MÊMES ! AUX
TAUREAUX DE
JOUER, L'ERMITE !



1241-271-7.

SON COMPAGNON N'AVAIT PAS ATTENDU SON CONSEIL...



SEUL RESTAIT DANS L'ARÈNE L'HOMME À LA FAUX IL MARCHAIT LENTEMENT VERS L'ERMITE



À L'INSTANT OÙ LA LAME SIFFLAIT, L'ERMITE VOULUT RENOUVELER L'ESQUIVE DU GRÈLE



MAIS L'ÉCHELLE CÉDA SOUS SON POIDS... IL SE RETROUVA AUX PIEDS DE L'HOMME QUI RELEVÉ LA FAUX POUR FRAPPER UNE SECONDE FOIS.



... MAS LA LAME NE DETOMBA PAS...



LE NAZI RESTA AMORI SON BRAS ENPRISONNÉ ENTRE LES DENTS DE LA FOURCHE F. CHÈRE DANS LA TOUTRE...

IL EST À TA DISPOSITION, L'ERMITE !



MAIS L'ERMITE AVAIT EU TROP PEUR POUR RÉAGIR IMMÉDIATEMENT. CE FUT LE GRÈLE QUI BONDIT DE SON TROU NOIR.



... POUR EXPÉDIER AU PAYS DES SONGES LE DERNIER HOMME DU "TRIO" ?





HARTZ N'EUt PAS BESOIN DE LONGUES EXPLICATIONS. L'INSCRIPTION BADGEONNÉE SUR LE TORS DE SES HOMMES DE MAIN ÉTAIT SUFFISAMMENT ÉLOQUENTE.



ET TANDIS QUE L'OFFICIER S.S. VOYAIT SES ESPÉRANCES SEFFONDREr UNE FOIS DE PLUS, UNE VOITURE-RADIO ARRIVAIT AU CAMP DES PARTISANS...



LE GRÉLÉ ! L'ERMITE ! MAIS QUI EST CET HOMME ?



UN BRAVE HOMME, LES GARS IL VIENT DE ME SAUVER LA VIE !

LES DEUX COMPAGNONS RARÈRENT LEUR AVENTURE...



LES NAZIS PENSENT QUE CET HOMME S'ÉTAIT ENFUI QUAND ILS ONT OCCUPÉ SA FERME POUR NOUS Y ATTIRER !

... MAIS IL S'ÉTAIT TERRÉ DANS SON ÉTABLE. IL A SURMONTÉ SA PEUR QUAND IL A COMPRIS QUE LES CHOSÉS TOURNAIENT MAL POUR NOUS ! C'EST QU'IL MANIE ENCORE BIEN LE BATON, LE PÉPÉ !



SI CE "TRIO I" AVAIT RÉUSSI SON VILAIN COUP, VON HARTZ AURAIT MARQUÉ UN POINT CONTRE LA RÉSISTANCE.



... MAIS C'EST NOUS QUI AVONS MIS LES POINGS SUR LES "I" !!



TU VEUX DIRE QUE NOUS AVONS MIS LES "POINGS SUR LES 'I'", L'ERMITE ?

LE GRÉLÉ DEVAIT ÊTRE SATISFAIT DE SON PETIT JEU DE MOTS CAR SON REGARD PÉTILLAIT AU-DESSUS DES BRANCHES DE BOUSSEUR QU'ON EUT PU DÉNOMBRER EXACTEMENT : 7 SUR UNE JOUE, 43 SUR L'AUTRE...

FIN
DE L'ÉPISODE
124 - 274 - 10.



On trouve ce mammifère par troupeaux de dix ou trente sur le continent africain, principalement dans les massifs montagneux du sud de l'Afrique, en Abyssinie et en Somalie. Le zèbre est agile comme un chamois, d'une prudence extrême. Devant le danger, il fuit à une vitesse surprenante (65 km à l'heure). Les fameuses rayures noires qui ornent son pelage l'aident à se camoufler dans les herbages.

Détail curieux : Le zèbre qui vit volontiers en compagnie des antilopes, des girafes et même des autruches, ne peut supporter la présence de zèbre d'une autre espèce.



si vous êtes expert en Kréma

Comment ? c'est très simple. Répondez aux deux questions de ce jeu et les 500 d'entre vous qui

Les 500 suivants recevront un colis de leurs bonbons préférés ainsi

Au total 2 000 prix à gagner



--	--	--

2 Classez par ordre décroissant les 5 variétés KPEMA les plus vendues en France en 1968

KRÉMA

153100 SOUTH



Ce n'est pas un caméléon, mais il change de couleur.

Ce n'est pas un ordinateur, mais il possède ses connaissances

Ce n'est pas Nostradamus, mais il voit dans le temps.

c'est le gadget
que vous offre *PIF*
la semaine prochaine.

CHAQUE SEMAINE, *PIF* L'ILLUSTRÉ AUX HISTOIRES COMPLÈTES, OFFRE UN MAGNIFIQUE GADGET A TOUS SES LECTEURS.

NE LE MANQUEZ PAS, ET PRÉVENEZ TOUS VOS AMIS !

En plus du gadget surprise, PIF vous offre un SUPER-GADGET extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez avoir ainsi un nouveau super-gadget !...

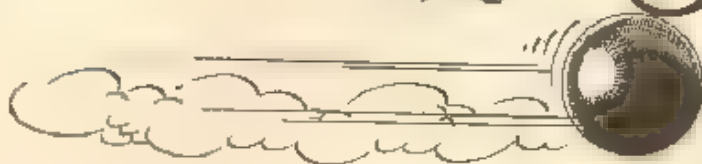




LE JOURNAL

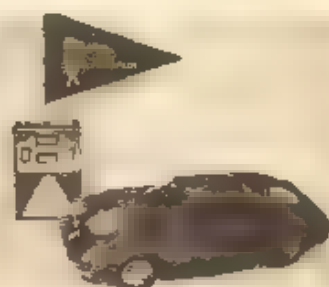
des

JEUX



Avec le JEU CONCOURS PRIMÉ GAGNEZ 250 F et une FERRARI télécommandée Exico

Tous les détails pages 66 et 67



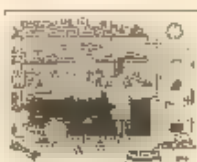
Sommaire

PAGES

56 LE PENSE-JEU : *Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux*

LE JEU DES ANOMALIES

Tout n'est pas normal dans cette épicerie...



CINÉGRAMME : *Un film mystère sans décors ni accessoires.*

57 CINQ EN UN : *5 jeux formidables en 1 dessin.*

58 LE RUBAN COUPÉ : *Est-ce de l'espionnage ou un jeu fantastique ?*

CE QUE PARLER VEUT DIRE : *Payer rubis sur l'ongle ? Non, ce n'est pas payer avec un rubis sur l'ongle !*

LE JEU DU CORRECTEUR D'ÉPREUVES : *Serez-vous plus perspicace que ce typographe ?*

59 LE JEU DES BULLES

MAGIE : *Devenez extralucide !*



60 UN JEU QUI A DU CHIEN : *10 chiens qui ont perdu leurs maîtres. Aidez-les.*

PAGES

61 LA PAGE TEST : *Seriez-vous un bon reporter ? Répondez à ces 18 questions et vous le saurez !*

LE MAGIGRAMME : *Une Grille Magique !*

63 ÉNIGME POLICIÈRE : *Un vol presque parfait et vous êtes l'enquêteur !*

64 LE GRAND JEU : *A 2, à 3, à 4, amusez-vous à traverser ce dangereux désert*



66 LE JEU CONCOURS PRIMÉ : *12 Châteaux à découvrir grâce à un code secret. Et pour vous récompenser 250 F et une Ferrari télécommandée à gagner. Bonne chance !*

68 LA PAGE DES MOTS CROISÉS : *Pour tous les goûts.*



69 BRICOLAGE : *Un formidable circuit automobile électrique à construire vous-même*

70 SOLUTION DES JEUX



le PENSE JEU

par O.A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux.

*Si vous êtes dehors...
à plusieurs :*

LE MAÎTRE DU CHÂTEAU :

Tracez sur le sol un cercle dont la surface dépendra du nombre de joueurs participant au jeu. En effet, le cercle qui figure le château doit être juste assez grand pour contenir les attaquants.

Ceux-ci se groupent à l'intérieur du château, debout, et bras croisés sur la poitrine pendant toute la durée du jeu. Chacun essaie de pousser un adversaire hors du cercle afin de rester seul maître du lieu. Tout joueur obligé de mettre les deux pieds à l'extérieur est éliminé. Règle essentielle à observer : on attaque toujours l'adversaire de face en le poussant seulement à l'aide des bras croisés. Le dernier joueur dans le cercle est proclamé maître du château.

Si vous êtes seul :

ANAGRAMME :

Voici une anagramme du mot gare : RAGE. Vous l'avez compris, une anagramme est un mot formé à partir de toutes les lettres d'un autre mot. Des quantités de mots peuvent ainsi être « retournés » d'une autre façon : le mot nacre, par exemple, peut donner CRANE, RANCE, CARNE, CERN, etc.

A vous de jouer. Choisissez un mot et essayez de lui trouver le plus grand nombre d'anagrammes possibles.

LE JEU DES ANOMALIES

Par Monsieur STOP

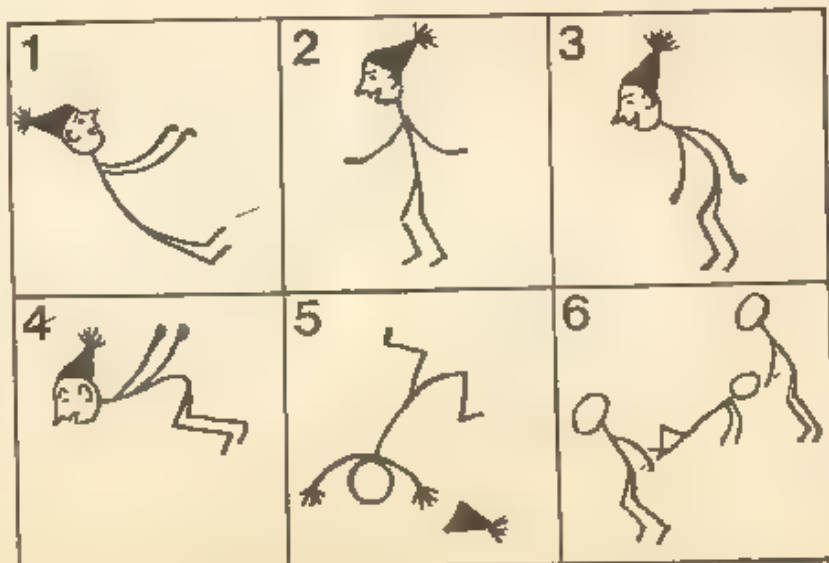


Tout n'est pas normal dans cette épicerie. Quelques anomalies vous « sautent aux yeux », d'autres sont plus difficiles à déceler. Pouvez-vous toutes les découvrir?

(Solution p. 70.)

CINEGRAMME

Par Roger Dal



Cette petite scène se déroule à la manière d'un film de cinéma, en images successives. Les personnages agissent sans décors ni accessoires. Le jeu consiste à deviner le sens du petit « scénario » ainsi représenté. Alors : de quoi s'agit-il?

(Solution p. 70.)

Cinq EN UN

SILENCE, ON TOURNE

par O. A. GRANDJEAN

Voici cinq jeux en un dans un studio de cinéma. On y tourne la vie d'un personnage célèbre qui, vers 1440, fit une invention historique ! Un inventeur qui ne manquait pas de caractère assurément... Mais je n'en dis pas plus ! Il est temps de jouer !



1. Tout le monde est en place pour le tournage, sauf ce machiniste, porteur d'échelle, qui n'en finit pas de passer et repasser sur le plateau. En l'examinant bien, vous vous apercevrez qu'il n'est pas tout à fait le même à chacune de ses apparitions. Quels sont les détails qui changent ?

2. Quel est l'acteur qui ne porte pas un costume correspondant à l'époque où se situe la scène ?

3. Quelle est l'invention qui rendit notre personnage célèbre ? (Un certain nombre d'objets disséminés dans le studio vous aideront à la découvrir.)

4. Quel est le nom de notre inventeur ? Si vous ne l'avez déjà deviné, ce té-égramme, envoyé par le producteur du film, vous aidera à le découvrir :

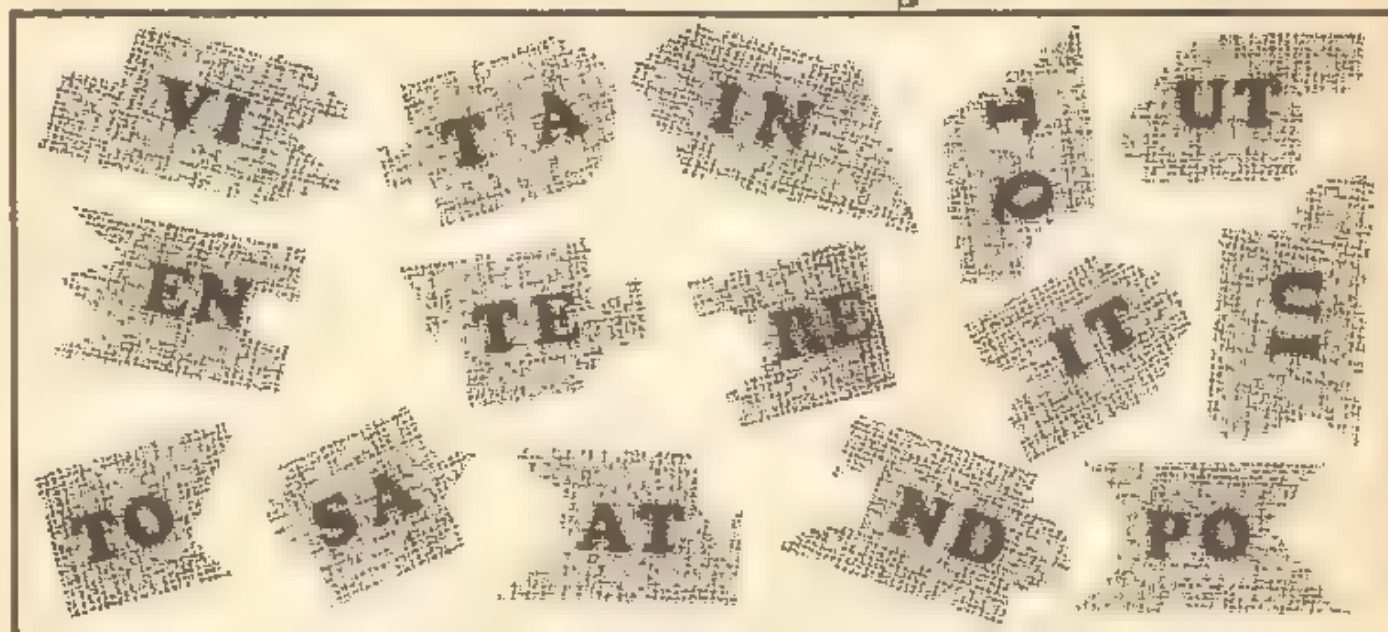
GARDONS URSULA
TOURNEZ
EN NOIR-BLANC
ESSAIS REPORTÉS
GEORGES

5. Et pour finir, pouvez-vous dire à quels objets précis figurant sur ce dessin, vous associez chacun des mots suivants : SON, ÉCLAIRAGE, VUE, VOIX.

(Solution p. 70.)

Le ruban coupé

par M. Stop



Ce ruban a été coupé en morceaux. Les traits de coupe sont tous différents, ce qui fait qu'il est possible de reconstituer le ruban en assemblant les extrémités correspondantes. Quand vous aurez reformé le ruban, vous pourrez lire un proverbe incitant à la patience. Lequel ?

Solution p. 70.



Ce que
parler
veut dire...

Voici quelques locutions que vous connaissez tous. A vous de trouver la bonne définition parmi les trois proposées.

1. NE PAS PRENDRE DE GANTS

- a) Se rendre en visite sans mettre de gants
- b) Boxer sans gants.
- c) Aller droit au but. Ne pas faire de cérémonies

2. BROUILLER LES CARTES

- a) Se tromper dans les adresses des cartes postales.
- b) Semer la confusion
- c) Mélanger les cartes.

3. ETRE CHAUD COMME UNE CAILLE

- a) Etre blotti sous un édredon
- b) Manger une caille qui est bien cuite
- c) Avoir très chaud

4. PAYER RUBIS SUR L'ONGLE

- a) Payer avec un rubis sur son ongle
- b) Payer exactement ce que l'on doit
- c) Payer beaucoup plus que ce que l'on doit

(Solution p. 70.)

Le jeu du correcteur d'épreuves

A première vue, voici deux textes parfaitement semblables : à première vue seulement, car le typographe a fait dix erreurs en recopiant le texte n° 2. - A vous de rétablir correctement la deuxième texte.

Texte n° 1

Le projet d'un tunnel sous la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1970 que s'effectueraient les percements des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre.

Le tunnel sera aussi équipé de voies ferrées en 1975 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 2 millions de voitures pourront l'emprunter. Par cette voie sous-marine, le temps du voyage Paris-Londres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

Texte n° 2

Le projet d'un tunnel sur la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1980 que s'effectuera le percement des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre.

Le tunnel sera aussi équipé de voies ferrées en 1974 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 9 millions de voitures pourront l'utiliser. Par cette voie aérienne, le temps du voyage Paris-Ondres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

(Solution p. 70.)

LE JEU DES BULLES

par Roger Dal



Les artistes de ce cirque connaissent bien des déboires. Pour comble de malheur Gring a quelque peu mélangé les bulles, si bien que chaque

GRING prononce pas du tout la phrase qu'il devrait normalement dire (ou penser) Voulez-vous essayer de rendre à chaque acteur de cette scène, numéroté de 1 à 10, la bulle qui lui convient (les bulles ont des lettres de A à J).

(Solution p. 70.)

magie

DEVENEZ EXTRALUCIDE !

avec des dominos

Voici un jeu de dominos. Vous allez les placer selon la règle du jeu, trois contre trois, deux contre deux, blanc contre blanc, etc., sans oublier de placer tous les doubles. Pendant l'opération, je quitterai cette pièce et vous m'appellerez quand vous aurez terminé. A ce moment, sans voir le jeu, je lirai dans votre pensée le nombre de points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

EXPLICATION

Il suffit, avant de quitter la pièce de subtiliser discrètement n'importe quel domino (sauf les doubles). Les points de ce domino indiquent les points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

avec un petit calcul

Vous pensez à un nombre. Deduisez 1. Multipliez le reste par deux. Ajoutez le nombre auquel vous avez pensé. Annoncez-moi le résultat. Vous me dites 52 ? Vous avez donc pensé... dix-huit. Merci.

LE SECRET

Il faut ajouter deux au dernier résultat qu'on vous communique et diviser cette somme par trois. Vous avez le nombre pensé. Dans l'exemple donné, on a pensé à 18.

$18 - 1 = 17$ $17 \times 2 = 34$ $34 + 18 = 52$ 52 est le nombre qu'on vous donne. Vous ajoutez 2 $52 + 2 = 54$ $54 : 3 = 18$.

Un jeu qui a du chien

PAR ROGER DAL



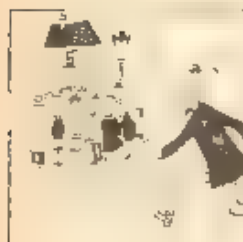
Sur ce dessin figurent dix personnages caractéristiques numérotés de 1 à 10

Chaque personnage avait son chien, mais les compagnons à quatre pattes se sont dispersés aux quatre coins du dessin (avec des lettres de A à J). Voulez-vous aider chaque personnage à retrouver le chien qui lui convient ?

(Solution p. 70.)

SERIEZ-VOUS UN BON REPORTER ?

Peut-être vous êtes-vous déjà dit : « Plus tard, je serai reporter ! » Halte-là : n'est pas reporter qui veut ! Il faut avoir l'œil (et le bon), être astucieux et hardi... sans parler de quelques autres qualités. Avec ces quelques questions, nous allons voir ensemble si vous avez des dispositions pour être un bon reporter... plus tard



1. Modifiez-vous les récits de vos aventures pour les rendre plus intéressants ?

OUI
ou
NON

2. Glenn est-il le premier homme à être parti dans l'espace ?

3. Êtes-vous plus intéressés par les romans que par les récits de voyages et d'aventures ?

4. Avez-vous déjà essayé de faire un petit journal, tout seul ?

5. Quand vous voyez un attroupement, accourez-vous pour savoir ce qui se passe ?

6. Pouvez-vous citer le nom des 3 astronautes américains qui ont tourné autour de la lune au Noël dernier ?

7. Quand vous allez en vacances, préférez-vous rester tranquillement dans le même coin, plutôt que de voyager constamment ?

8. Sauriez-vous écrire 100 lignes sur un sujet insignifiant, comme, par exemple, un nuage qui passe, ou un lapin qui batifole dans une clématite ?

9. Hésitez-vous avant de demander un renseignement, dans la rue, à une personne que vous ne connaissez pas ?

10. Sauriez-vous expliquer ce qu'est le laser ?

11. Quand vous racontez une histoire, tout le monde fait-il silence pour vous écouter ?



12. Quand une dame porte un gros paquet bien fermé, vous demandez-vous ce qu'il peut bien contenir ?

OUI
ou
NON

13. Avez-vous des dispositions pour parler les langues vivantes ?

14. Écrivez-vous (ou avez-vous écrit pendant un certain temps) le journal de votre vie ?

15. Préférez-vous les maths aux lettres ?

16. Regardez pendant 15 secondes le dessin de la page 57. Tournez la page. Pouvez-vous énumérer 12 objets contenus dans ce dessin ?

17. Savez-vous ce qu'est un échotier ?

18. Pensez-vous qu'il ne soit pas nécessaire de savoir comment fonctionne une machine pourvu qu'elle fonctionne ?



Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu OUI aux questions 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17. Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu NON aux questions 2, 3, 7, 9, 15, 18.

FAITES LE COMPTE DE VOS POINTS puis consultez les solutions, page 70, pour savoir ce qu'il faut penser de votre score.

LE
MAGI
CROQUANT
LE MINE

Le jeu consiste à découvrir dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de poissons. Pour chaque nom vous pouvez partir d'une case à votre choix ; mais vous devez toujours prendre la lettre suivante dans l'une des cases voisines par un côté ou un coin. Il est permis d'employer la même lettre deux fois de suite. Comptez les noms que vous aurez pu lire et consultez le tableau ! Bonne pêche !

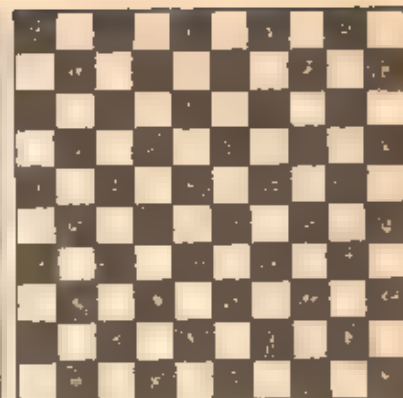
2 à 4 : Essayez plutôt la chasse
5 et 6 : Pêcheur du dimanche
7 à 9 : Bon amateur
10 et 11 : Fine gaule
Plus de 11 : Hors ligne

S	G	B	N	O
N	A	U	M	E
R	I	L	R	P
T	E	H	O	B
V	I	S	C	U

(Solution p. 70.)

NOTRE GADGET DE LA SEMAINE

PIF ET HERCULE SE DAME - LE PION



JEU DE PIF CONTRE HERCULE

A première vue c'est un jeu de dames, en réalité c'est tout autre chose. C'est la lutte que se livrent Hercule et Pif. Dans ce jeu, chaque joueur a 14 pions de Pif ou d'Hercule, qu'il place sur les cases marron du damier. Le jeu consiste à capturer tous les pions de l'adversaire, ou à le mettre dans l'impossibilité de jouer.

Les joueurs poussent successivement et diagonalement les pions sur la droite ou sur la gauche. Un joueur pour prendre un pion adverse, doit avoir ce pion devant le sien, avec cette condition qu'une case noire soit vide derrière ce pion. S'il y a plusieurs de ces pions isolés à la file et séparés par une case vide, le pion preneur passe sur chacun d'eux jusqu'à la dernière case vide et le joueur s'empare de tous ceux sur lesquels le sien a passé. Il arrive ainsi qu'un pion traverse le damier ; il va alors se fixer sur une des cases de la première ligne horizontale du jeu de l'adversaire ; on dit qu'il est super-Pif ou super-Hercule. On le couvre d'un second pion de même couleur, pris parmi ceux que l'adversaire a capturés.

Un super-Pif ou un super-Hercule peut aller diagonalement en avant ou en arrière, à droite ou à gauche, en faisant des prises et s'emparant de tous les pions isolés qui se trouvent sur son passage, à quelque distance qu'ils soient, en franchissant plusieurs cases à la fois, pourvu qu'elles soient vides.

JEU DE PIF CONTRE LES HERCULES

Dans ce jeu, celui qui représente Pif n'a droit qu'à un pion qu'il place de son côté dans la case marron qui est au centre de la première ligne horizontale.

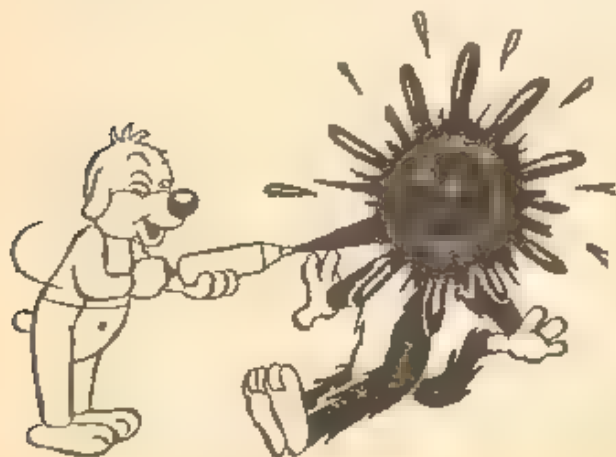
Il pourra faire avancer son pion de droite à gauche ou diagonalement, ou bien en arrière, mais tout en restant sur une case marron.

Celui qui représente Hercule doit avoir quatre pions qu'il placera de son côté sur les cases marrons de la première ligne horizontale. Il devra faire avancer ses pions de droite à gauche tout en restant sur une case marron, ou diagonalement, mais jamais en arrière.

Le jeu consiste, pour Hercule, à empêcher Pif de se déplacer et de gagner la dernière ligne horizontale du damier, Pif et Hercule ne devant pas se prendre de pions. Il suffira à Pif d'avoir la tactique pour amener Hercule à laisser une case vide qui lui permette de le contourner et de gagner la partie.

Il y a bien d'autres façons que vous pourrez inventer vous-même.

Place au jeu, place à la tactique et que le meilleur gagne !





ENIGME...

QUAND UN SAC S'ENVOLE

PAR MOALLIC

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !



1. Mme Martin, vict me d'un vol, va chercher LUDOVIC.



2. Revenant des toilettes, elle n'avait plus trouvé son sac à main qu'elle avait laissé sur sa chaise.



3. Jetant un coup d'œil circulaire, LUDOVIC aperçoit le sac



4. LUDOVIC accuse alors l'un des trois hommes qui se trouvent au comptoir d'être le coupable

Lequel de ces trois hommes est accusé ? Le savez vous ? Sinon LUDOVIC vous le dévoile en page 70

LA TRAVERSÉE DU DÉSERT

Prenez le départ à deux ou à plusieurs avec un des chameaux que vous aurez découpés ! Il s'agit d'atteindre le port où vous prendrez le bateau.

POUR COMMENCER chaque joueur jette son dé. Celui qui a le plus grand chiffre prend le départ en premier.

LA MARCHÉ DU JEU

Avec un dé, jouez un coup pour l'adversaire qui est après vous, et faites avancer son chameau d'autant d'étapes qu'il y a de points indiqués par le dé. Puis, lancez le dé pour votre compte et faites avancer votre chameau. C'est ensuite à votre adversaire de jouer, et ainsi de suite. Vous pouvez prendre l'itinéraire que vous désirez (pour vous et votre adversaire), revenir en arrière si vous le voulez. Mais attention : interdiction de passer sur le chameau de votre adversaire ou de se mettre sur la même étape que ce chameau. Alors, mettez votre adversaire dans des situations difficiles, jouez bien pour votre compte et... que le meilleur gagne !

SI VOUS PASSEZ PAR LES CASES

LES SABLES MOUVANTS

LE SERPENT...

Votre chameau vient de s'enfermer dans les sables mouvants ou s'est fait piquer par un serpent des sables, vous devez continuer à pied ! A chaque fois que vous ou votre adversaire jetez le dé pour votre compte, vous retirez deux points.

ex. : $5 - 2 = 3$

et cela tant que vous ne passerez pas par une ville (V).

L'OASIS Ici, vous avez tout pour vivre. Votre adversaire ne peut jouer pour votre compte.

LE PUIS Vous avez fait votre plein d'eau. Vous pouvez avancer ou reculer de deux cases.

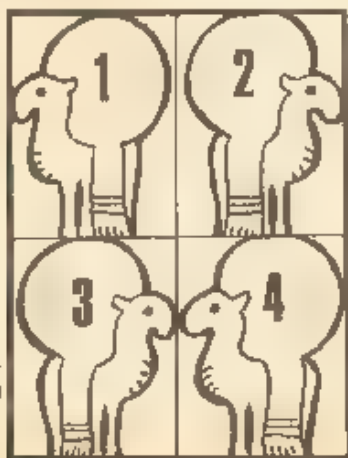
LES VOLEURS vous ont tout pris. Il faut retourner au départ.

LES VAUTOURS et vous n'avez pas d'armes. Retournez en ville. Vous y serez en sécurité.

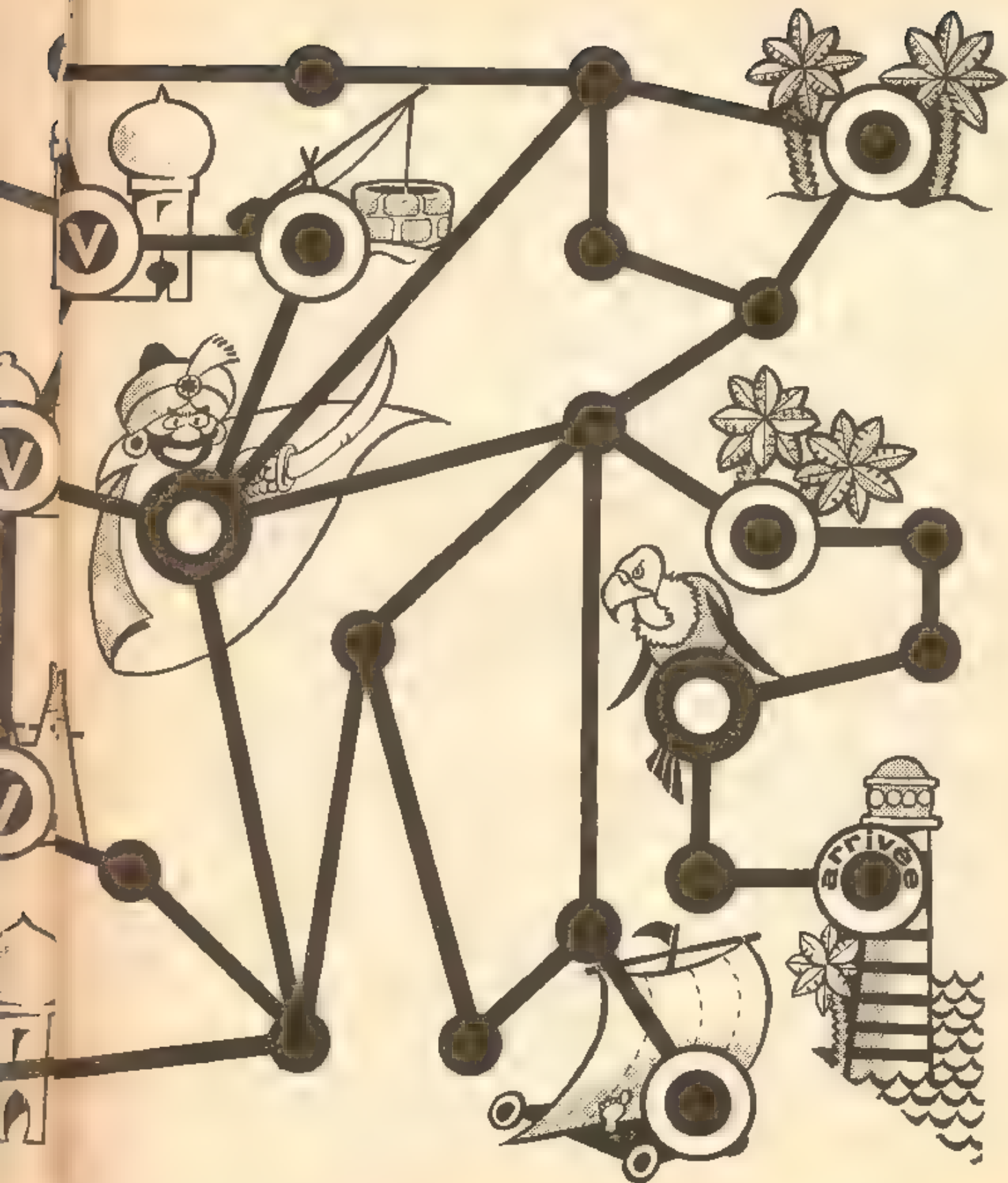
LE VOILIER DES SABLES Un moyen rapide de se déplacer. Bravo ! Vous pouvez jouer deux coups supplémentaires pour votre compte.



LES
PIONS



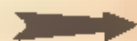
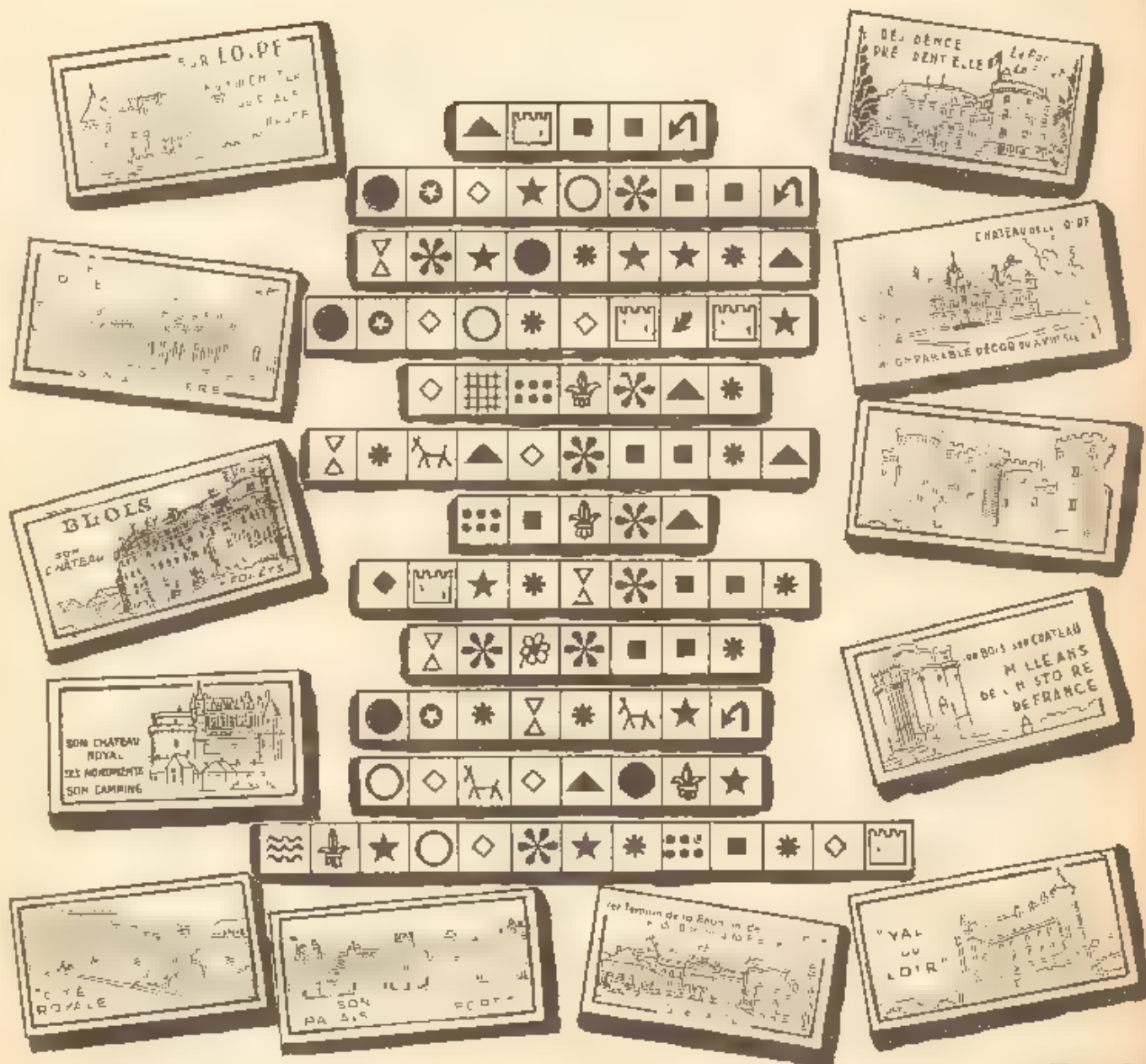
A DÉCOUPER



Le jeu-concours primé

Quels sont ces 12 châteaux ?

PAR M STOP



GAGNEZ 250 F
et une **Ferrari**
télécommandée EXICO
EN VISITANT LES
CHATEAUX DE FRANCE

Quels sont ces douze châteaux de France ?

Pour le découvrir sachez tout d'abord que leurs noms sont inscrits dans les douze lignes horizontales de la grille. Mais ces noms sont codés, c'est-à-dire que chaque lettre a été représentée par un signe (toujours le même signe pour la même lettre).

Le triangle noir, par exemple, qui est le premier signe à gauche de la première ligne c'est la lettre « S »

En outre les châteaux sont représentés tout autour de la grille. Nous avons utilisé, pour cela, ces marques postales que les P et T font figurer sur les timbres de nos lettres.

Inscrivez les lettres, puis les noms des châteaux, au fur et à mesure que vous les découvrez, dans la grille « muette » du bulletin réponse ci-dessous.

Ensuite vous classerez les douze châteaux dans l'ordre de vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous trouvez le plus beau. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus, et ainsi de suite en plaçant évidemment au 12^e et dernier rang celui qui vous plaît le moins. Inscrivez votre liste dans le bulletin réponse.

Bulletin

NOM

Frenom.

Age

Réponse

Rue .

№

Vilke

.. Département

A 10x10 grid of squares. The top row is shaded gray, and the bottom row is shaded light gray. The remaining 8 rows are white.

**Voici les noms
des 12 châteaux
que j'ai trouvés
sur les lignes
horizontales**

ATTENTION

**avant de commencer
lisez attentivement ce
RÈGLEMENT**

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les noms exacts des douze châteaux, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef Roger DAL, Jean OLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des châteaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEL-PRIMÉ DE « PIF » B.P. PARIS 90-10
il devra être posté avant le lundi 17 mars, à
minuit, le cachet de la poste faisant foi

Il ne sera pas tenu compte des réponses envoyées après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1247 du 26 avril 1969

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

- Découpez suivant le pointillé

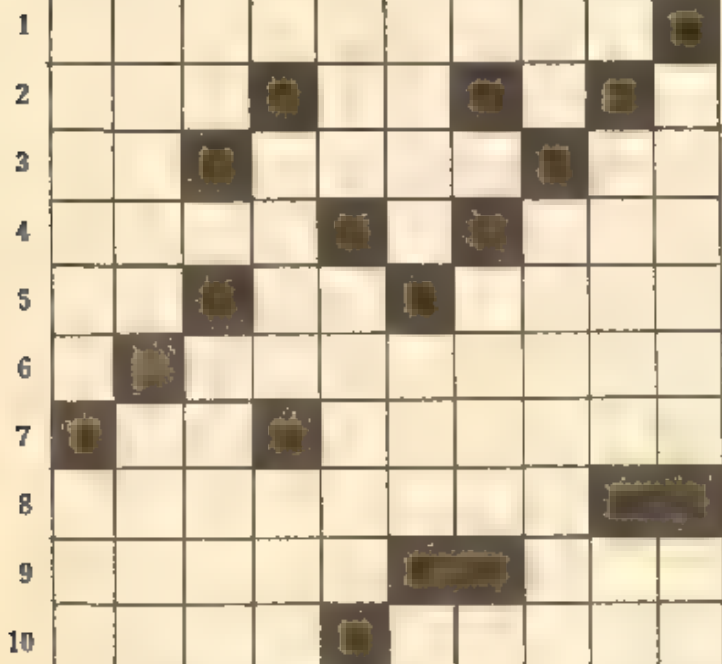
Dans l'ordre de mes préférences, voici mon classement.

1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°
11°
12°





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Avant de commencer ces mots croisés, sachez que les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

HORIZONTALEMENT :

1. Ils portent un costume en morceaux ! — 2. Annonce les tambours — Article indéfini. — 3. Font partie des confetti — Il vaut mieux qu'il soit sans nuages le jour du défi — Morceau de dentelles. — 4. Aréole autour du soleil ou de la lune — Il se porte au pied ou à la bouche ! — 5. Préposition — Note — En bonne santé. — 6. Costume pour se déguiser. — 7. Pronom personnel — Ni brune, ni blonde, ni châtain. — 8. A la Mi-Carême, les ames qu'on y emploie sont des fleurs. — 9. Doit être forte chez le cordonnier — Quel fle un costume d'une seule couleur et sans dessins. — 10. A qui on a fait tort — C'est le nom que l'on donne au défi des chars fleuris.

VERTICALEMENT :

1. Il ne fait pas flèche de tout bois — N'accepte que des danseurs masqués, le soir de la Mi-Carême. — 2. Ragoûts pour soldats — Met du sel. — 3. Pour Pierrot, peuvent signifier : Lune nouvelle — Sont généralement grosses pendant le carnaval. — 4. La reine de « Mi-Carême » aussi la sienne — A de grandes oreilles, mais n'est pas assez fort pour tirer les chars. — 5. Une question que vous pouvez vous poser quand vous rencontrez un personnage masqué — Qui n'a plus d'eau. — 6. Vient avant « les autres », dans une certaine expression — Celui du « Bourdon » est parti de Russie. — 7. N'a personne auprès de lui. — 8. Est en costume d'Adam ! — Il s'attaque aux pierres. — 9. Endroits où vous risquez de n'avoir que des tuiles ! — Points cardinaux opposés. — 10. Recouverte d'un enduit brillant — Une déesse qui, sans le vouloir, se retrouve un beau jour déguisée en gélisse !



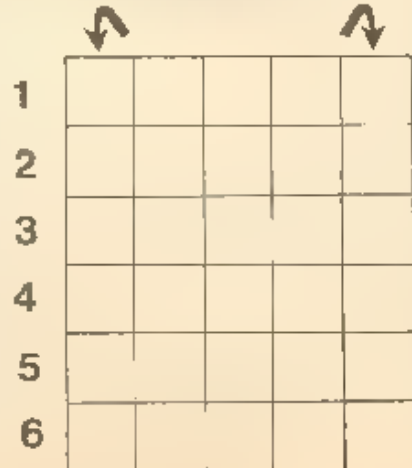
Si avant d'ouvrir votre « PIF », on vous avait dit : « Tu vas devenir pilote de course grâce à un circuit que tu construiras toi-même ! »... Vous auriez répondu : « Je n'y crois pas... Ce n'est pas possible ! » Et pourtant... c'est ce que vous propose aujourd'hui notre « Maître Bricoleur ».

Tout avec Rien, c'est notre devise ! Votre voiture deviendra une Formule 1, « 300 chevaux ». Vous deviendrez le plus prodigieux des pilotes, serrant les virages en épingle à cheveux, fonçant sur les lignes droites de grande vitesse... 24 Heures du Mans chez soi en un mot !

Ne croyez pas qu'il faille être un champion du bricolage pour réaliser ce circuit automobile électrique. Il vous suffit de suivre nos conseils, c'est tout ! Vous pouvez, bien sûr, construire de plus grands circuits (pourquoi pas la réplique exacte du circuit des 24 Heures du Mans ?).

Quelle fierté quand vous montrerez à vos parents ce que vous avez fait de « vos mains », quand vous inviterez vos copains à la plus fantastique des courses. Vous leur direz alors : « Ce circuit automobile électrique ? C'est moi qui l'ai fait ! » De quoi en épater plus d'un !

Acrostiche



Placez sur les 6 lignes horizontales de la grille les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Coupe très menu
 2. Petit vautour.
 3. Reproche
 4. Inversé, nommé de nouveau
 5. Alouette
 6. Célèbre ministre.
- Si les mots sont exacts vous aurez pouvoir lire dans les deux colonnes des extrémités, de haut en bas, dans le sens des flèches, le prénom et le nom d'un chanteur qui compte actuellement beaucoup de « fans ».

(Solution p. 70.)

LE CIRCUIT AUTOMOBILE

MATÉRIEL À UTILISER

A : planchette de bois : 45 cm
× 30 × 11 cm.

B : une pile électrique plate
de 4,5 V.

C : 2 ampoules de 4,5 V

D : 1 petite boîte d'allumettes.

E : morceau de crayon collé
ou cloué.

F : feuille de pastique peinte
en rouge et bleu, et numé-
rotée

G : papier d'aluminium (papier
de chocolat).

H : une languette prise sur
une pile électrique usagée,
fixée sous la voiture pour faire
contact.

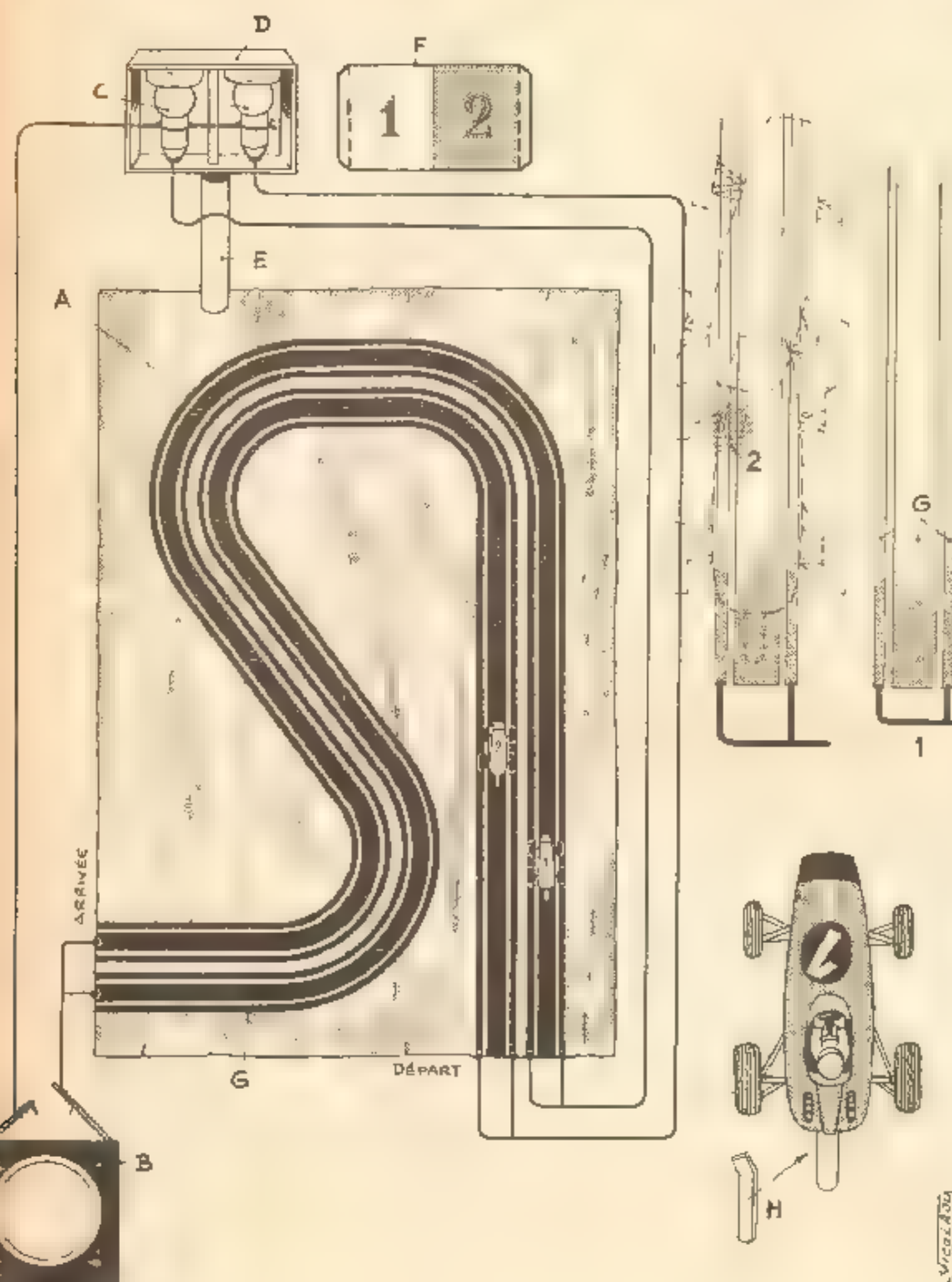
I : fil de cuivre indispensable
pour le circuit électrique.

J : 2 voitures entièrement mé-
talliques : important pour le
poids, de 4 à 5 cm de long.

NOTICE DE MONTAGE

Découpez soigneusement
6 bandes d'aluminium G, sui-
vant le modèle 1. Pour les
courbes, tracez-les au compas.
Collez-les à l'aide de colle ra-
pide. Laissez un espace de
2 mm entre chaque circuit.
Chaque piste sera espacée de
façon que 2 voitures, l'une à
côté de l'autre ne se touchent
pas. Placez les 2 ampoules
dans le fond d'une boîte d'al-
lumettes. Collez-les à l'aide de
rondelles de bouchon. Séparez
par une cloison de carton.

Selon le modèle : Percez la
boîte d'allumettes. Placez le fil
de cuivre à chaque ampoule.
Collez le cadran sur chaque
côté de la boîte D. Reliez cha-
que fil suivant le schéma élec-
trique dont ceux-ci seront fixés
à l'aide de punaises, assurant
ainsi le contact



RÈGLE DU JEU :

AVANT DE COMMENCER : Assurez-vous que votre montage est correct, qu'il n'y a aucune trace de colle sur les pistes d'aluminium. Si cela est, nettoyez à l'aide d'une gomme à encre. Méfiez-vous des raccords des bandes d'aluminium qui peuvent être la source de mauvais contact.

Placez votre voiture correctement sur la piste.

Par simple pression de l'index sur le pouce à l'arrière de la voiture, votre véhicule avance (jeu de la pichenette). Si elle se déplace, et vient toucher la bande électrique, le circuit s'allume et provoque le contact de pénalisation : suivant le détail 2.

A ce moment-là, à votre partenaire de jouer.

SOLUTION DES JEUX



PAGES

ANOMALIES

1. Boîte à café ouverte : adieu l'arôme. — 2. Le pain dans une petite boîte. — 3. Un épicier peut vendre, à la rigueur, des saucisses mais pas un marteau. — 4. S'il est midi vingt, la petite aiguille doit être entre midi et 1 heure. — 5. Une tête de veau. — VI. Le dessin du socle de la balance n'est pas symétrique. — 7. ... Et elle ne penche pas du côté du poids. — 8. La veste de l'épicier boutonnée à l'envers. — 9. Le niveau du vin n'est pas horizontal dans la bouteille. — 10. La caisse enregistreuse est branchée sur le cabas de la cliente. — 11. L'inscription « Durand Epicier » devrait être à l'envers sur la vitre. — 12. La poignée de la porte est du même côté que les gonds. — 12. Les pommes à 1 050 F, ce n'est pas donné, non ? Et si l'épicier a commis d'autres erreurs, elles sont indépendantes de notre volonté.

CINÉGRAMME

Le skieur monte au remonte-pente. Arrivé au sommet, il regarde la descente, il se lance. Mais il va beaucoup trop vite et après une chute spectaculaire, c'est sur un brancard qu'il finit son parcours.

CINQ EN UN

1. De gauche à droite et de bas en haut : casquette à carreaux. — Chemise à carreaux. — Echele plus grande. — Pièce au pantalon. — Chaussures noires.
2. Il s'agit de l'acteur qui se trouve le plus à droite. (Costume du XVII^e siècle.)
3. L'imprimerie.
4. En prenant les premières lettres de chaque mot du télégramme, vous trouverez Gutenberg.
5. À SON : micros. — À ÉCLAIRAGE : projecteur. À VUE : caméras. — À VOIX : porte-voix.

LE RUBAN COUPÉ

Tout vient à point qui sait attendre

CE QUE PARLER VEUT DIRE

1.C — 2.B — 3.C — 4.B —

LE JEU DU CORRECTEUR D'ÉPREUVES

1. Le tunnel sur la Manche (sous)
2. C'est en 1980 que... (1970)
3. Que s'effectuera... (effectueront).
4. Le perçement... (les percements).
5. Le tunnel... (Le tunnel).
6. Fermées en 1974 (1975)
7. 8 millions (2 millions)
8. Pourront l'utiliser... (emprunter)
9. Par cette voie aérienne... (sous-marine)
10. Paris - Ondres... (Paris-Londres)

LE JEU DES BULLES

1.F — 2.I — 3.H — 4.A — 5.D — 6.J — 7.E —
8.G — 9.C — 10.B.

UN JEU QUI A DU CHIEN

Au berger 1, le bouvier H. — Au chasseur (à pied) 2, l'épagneul G. — A la dame au manchon 3,

PAGES

le poulou E. — A l'esquimaux 4, le chien de traîneau F. — Au moine 5, le saint-bernard J. — Au montreur de chiens savants 6, le petit chien habillé A. — Au mendiant 7, le caniche L. — Au policier 8, le chien-loup C. — A l'aveugle 9, le chien D. — Au chasseur (à courre) 10, le chien de meute B.

61 TEST. — Seriez-vous un bon reporter ?

— Si vous avez plus de 12 points, les colonnes des journaux et des magazines vous sont ouvertes, à moins que vous ne fassiez beaucoup de fautes d'orthographe.

— Entre 6 et 12 points, vous êtes probablement observateur et fûté, mais songez tout de même que les colonnes de quotidiens ne sont pas larges et que la profession de reporter est assez encombrée.

— Moins de 6 points, préférez la position de lecteur à celle d'auteur.

RÉPONSES AUX QUESTIONS

2. Ce n'est pas Glenn qui partit le premier dans l'espace, ce fut le Soviétique Gagarine. — 6. Borman, Lowell, Anders. — 10. Le laser est une source lumineuse pouvant produire des éclairs très intenses de lumière. — 17. Journaliste qui écrit des échos.

LE MAGIGRAMME

Mérou, Saumon, Sole, Raie, Coïln, Merlan, Brochet, Murène, Mulet, Lache, Merlu, Bar, etc.

63 ÉNIGME

En effet, le sac n'est pas allé se cacher tout seul dans laampe, c'est avec sa canne que l'homme du milieu a crocheté le sac sur la chaise et l'a mis dans laampe avec l'intention de l'emporter plus tard.

66 LES MOTS CROISÉS

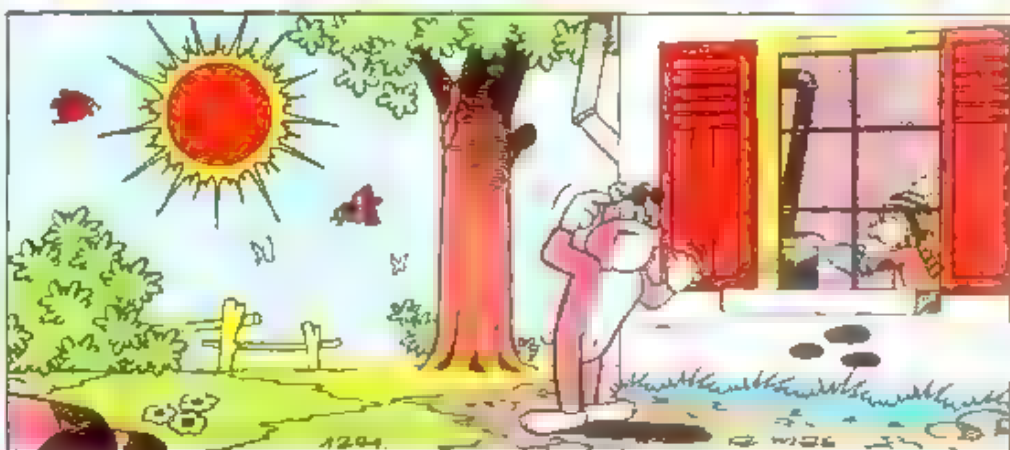
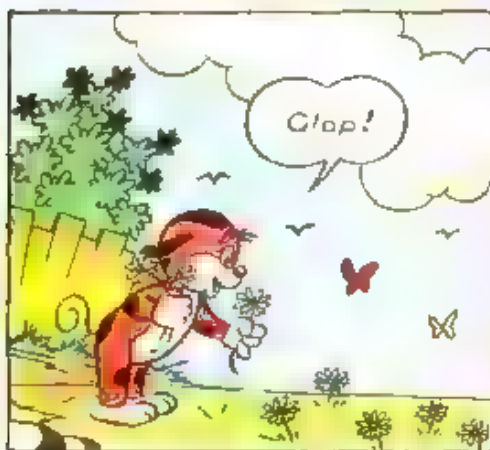
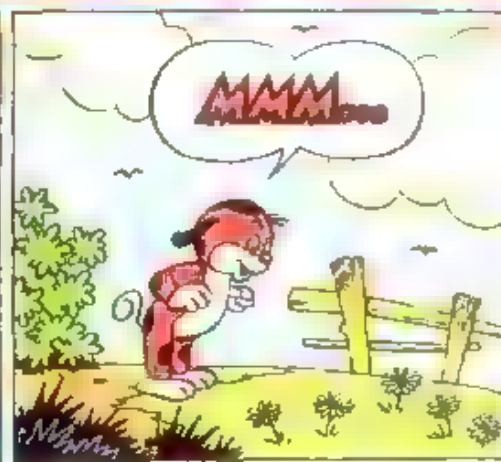
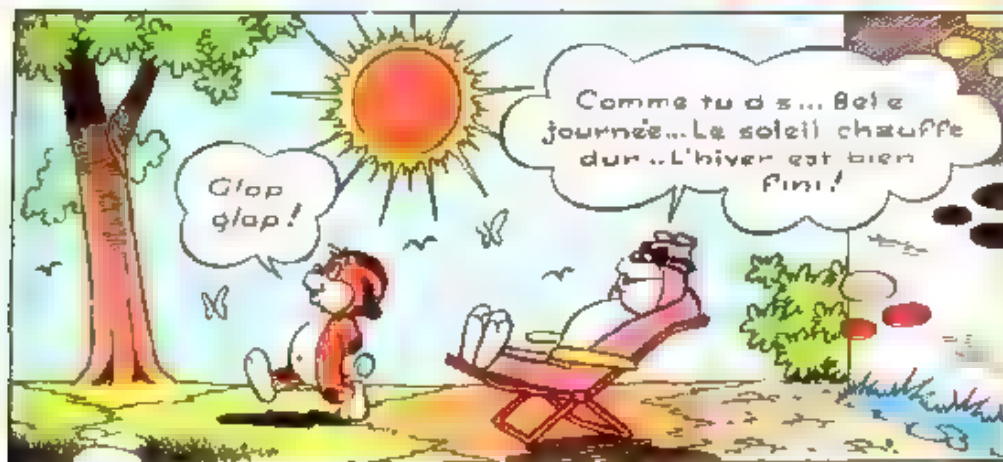
La Mi-Carême.

Horizontalement : 1. ARLEQUINS. — 2. RAN, UN. — 3. CT, CEL, TE. — 4. HALO, COR. — 5. ES, UT, SAN. — 6. TRAVESTI. — 7. SE, ROUSSE. — 8. BATAILLE. — 9. ALÈNE, UNI. — 10. LÉSÉ, CORSO.

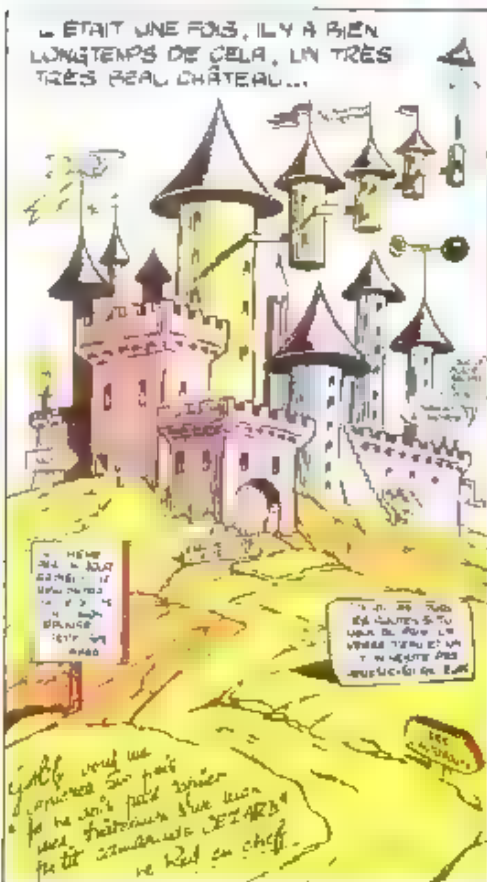
Verticalement : 1. ARCHER, BAL. — 2. RATAS, SALÉ. — 3. L.N., TÊTES. — 4. COUR, ÂNE. — 5. QUI, TAPIE. — 6. LNES (es unes et les autres). VOL. — 7. SEUL. — 8. NU, CASSEUR. — 9. TOITS, N.S. — 10. VERNIE, IO.

ACROSTICHE

De haut en bas : HACHA. — URUBJ. — GREF. — ULEER (réélu). — ETIRA. — SULLY.
Ce qui donne HUGUES ALFRAY.



FAI-LURON



...OU LA JOIE DE VIVRE

par GOTLIB

IL MANDA SON MAGE PERSONNEL, LE VIEUX FRAU, ORIGINAIRE DE HOLLANDE, HOMME TRÈS SAGE QUI PRÉSENTE POUR MOI L'AVANTAGE DE FAIRE UN JEU DE MOTS ABSOLUMENT MARRANT.



"CAR IL EXISTE CAR DE À LES ZOLL VES, UNE PRINCESSE ENDOORMIE DEPUIS DENT ANS LA LEHEN DE VEUT QU'ELLE AIMERH L'ELUI QUI L'EVEILLERA D'UN BAISER D'AMOUR..."



ALORS HEIN VOUS L'ONCE DE QUE DE LEUX DICE, HEIN ?



PRINCE GA JURON DIT LA COLTE SANS PLUS TARDER ET ACC LA BENTÔT EN VUE DU PALAIS DE LA PRINCESSE ENDOORMIE.



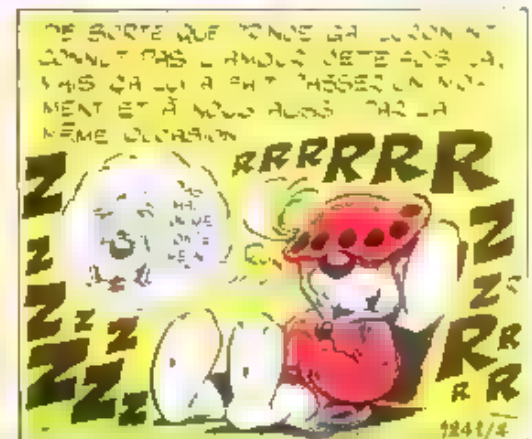
UN CALME INTENSE RÉGNAIT DANS CE LIEU. QUELLE AMBIANCE SYMPATHIQUE.

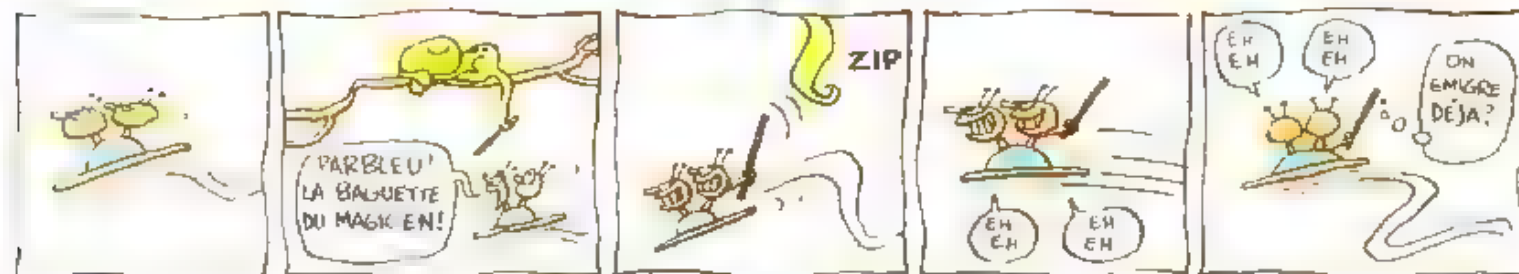
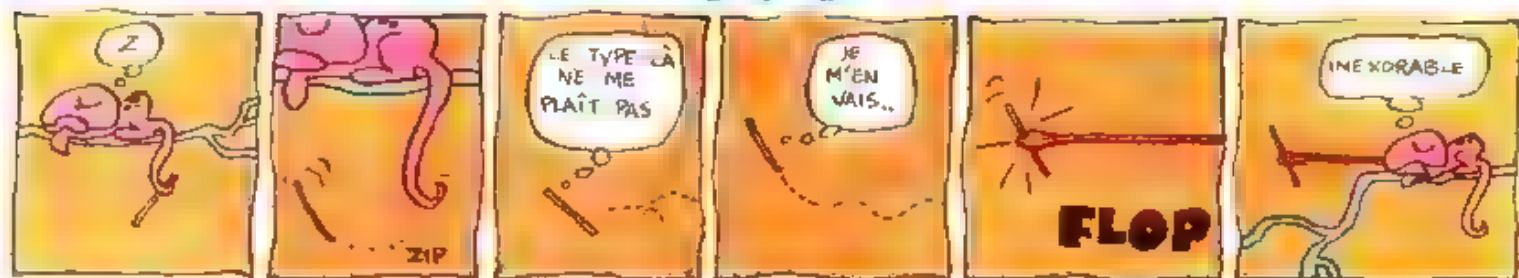


SON CŒUR BATAIT FOLLEMENT. IL POUSSA LA PORTE DE LA CHAMBRE DE LA PRINCESSE ET LA VIT.



IL S'APPROCHA À PAS DE LOUP DU GRAND LIT SOMPTUEUX.

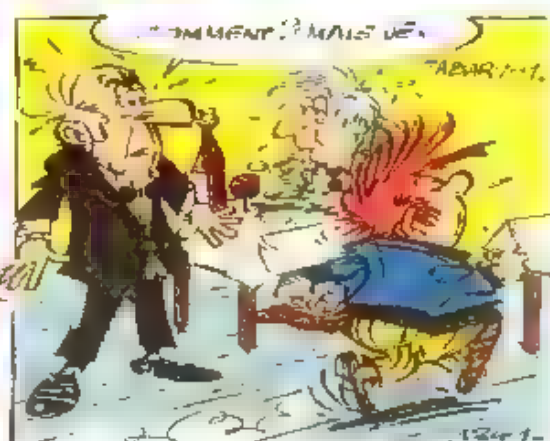
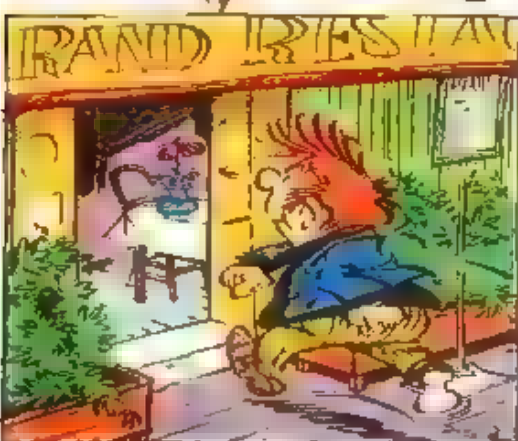
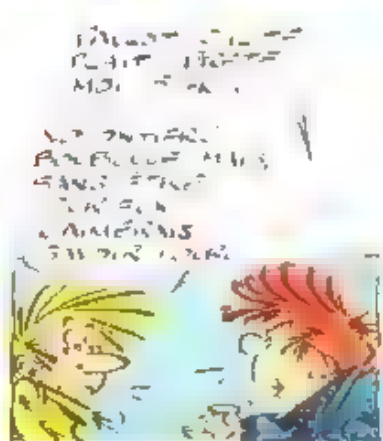
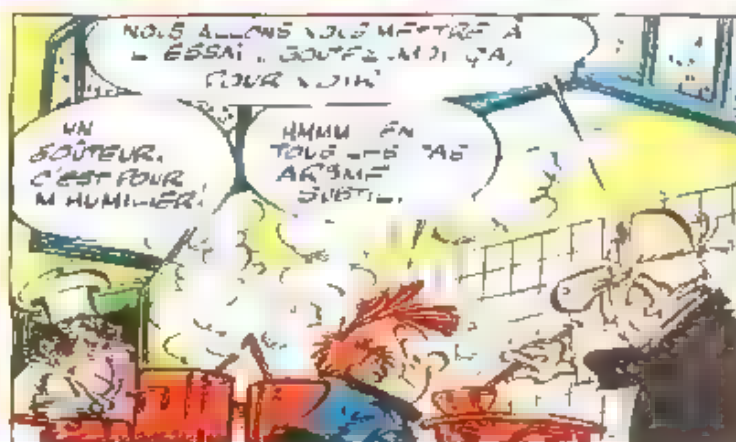
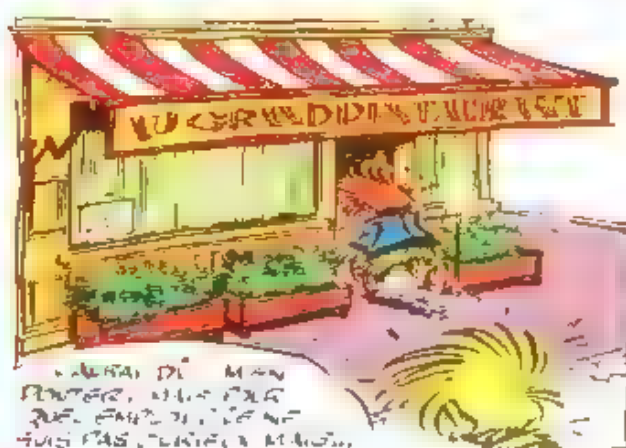
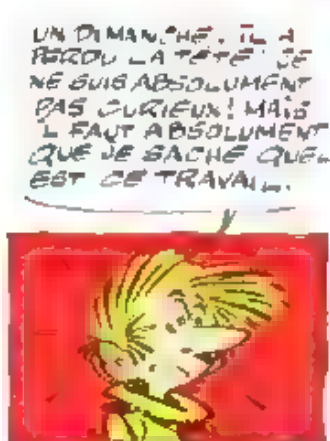
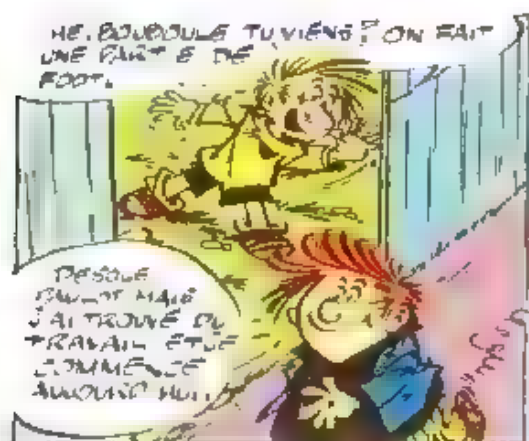




LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

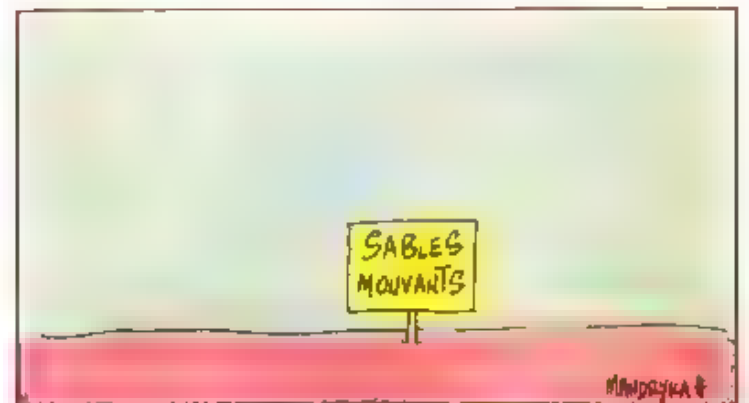
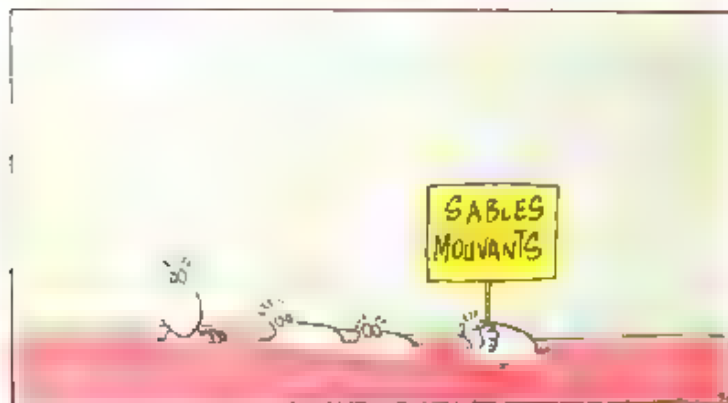
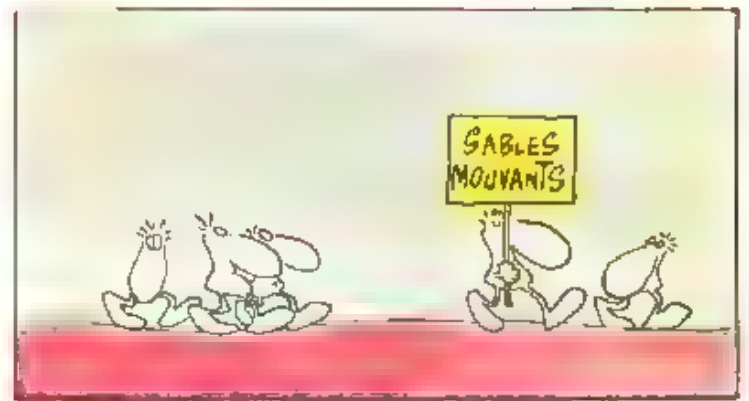
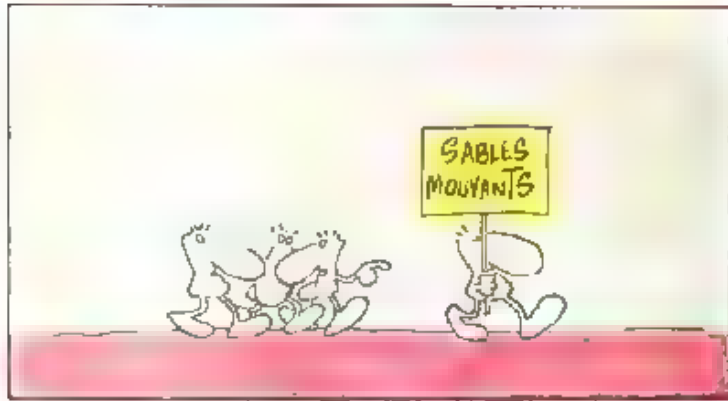
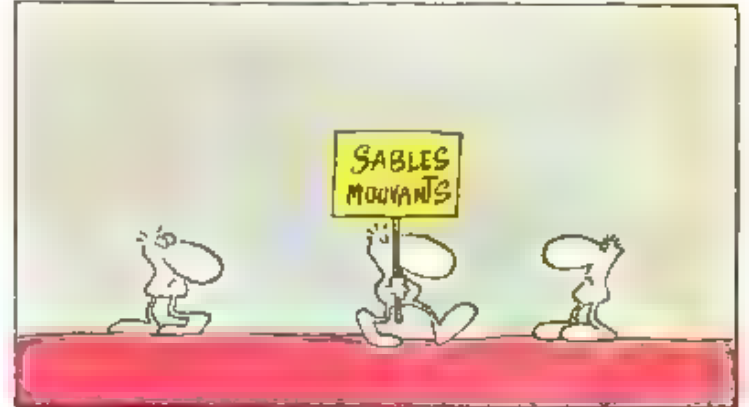
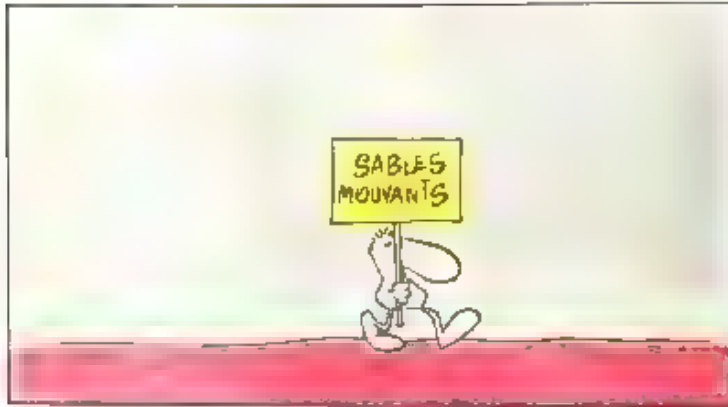
PAR TABARY



AILLEURS



Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA*



MANDRYKA*

**C
M
I
O
U
E
S**



100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire



100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire



**C
M
I
O
U
E
S**



100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire
2 F seulement



Lego/ informations

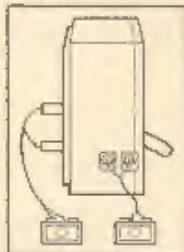
Tout comme le monde des adultes, le monde Lego se modernise sans arrêt. En lisant attentivement cette série de Logo Informations, tu connaîtras les toutes dernières créations de Lego; tu verras comment un enfant peut construire lui-même les outillages ou les édifices les plus merveilleux de l'homme d'aujourd'hui.



Voici, par exemple, le nouvel ensemble camion-grue, comme tu peux en voir chaque jour sur les chantiers de Travaux Publics. Tu l'as entièrement construit toi-même avec des briques et des accessoires Lego. Voyons maintenant comment il travaille.



La grue est à chenilles, comme une vraie grue. Elle peut travailler soit en pivotant sur la plate-forme, soit en descendant vers un autre endroit à l'aide des rampes arrière de la plate-forme. Avec une manivelle, tu manœuvres le treuil à auto-serrage. Camion à 8 roues, dont deux avant directrices; portes de cabine ouvrantes. Présenté dans une très jolie boîte, cet ensemble ultra-moderne ne coûte que 28 F. Demande la boîte 337.



Lego met le monde moderne au bout de tes doigts

Ton camion-grue peut aussi éclairer ton camion avec de vrais phares. La boîte 995 contient des briques lumineuses spéciales, des petit moteur, des fils, des filtres rouges, Lego à pile, veris, jaunes, etc... Pour: Boîte 102 : 39 F Boîte 995 : 11,50 F



INECOMEX - Rue Edmond Poillot - 28 - Chartres



PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET
DESSINS DE
MICOLAOU



TOUT EN COMPLET

LA SEMAINE PROCHAINE :

**En 5 pages, une grande histoire
de PIF : "Le Nid d'aigle".**

Un récit complet de 20 pages :

RAGNAR, le blond Viking, noble et téméraire, qui défie hommes et dieux pour la juste cause, dans
"Le Maître des naufrageurs".

Une histoire complète en 7 pages :

ARTHUR, LE FANTOME JUSTICIER, dans "L'Abordage fatal"; un combat à mourir de rire contre les navires anglais.

Un récit complet de 10 pages :

TEDDY TED, le cow-boy aux yeux clairs, dans "La Vengeance de Sancho". Teddy arrivera-t-il à venger son ami Bronxy, blessé par des voleurs de bétail ?

Et comme chaque semaine :

Couik, Nestor, Le Concombre Masqué, Pifou, Gai-Luron, M, Bouboule, Placid et Muzo, Ailleurs, Corinne et Jeannot.

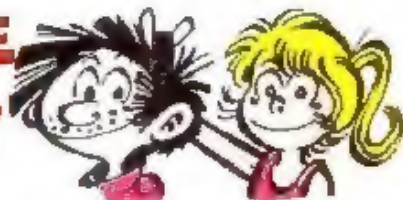
Le journal des jeux de 16 pages
avec le jeu primé qui vous fera gagner 250 F
plus un magnifique cadeau.

et son



Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY



J'AI REUNI DANS UN VOLUMINEUX DOSSIER, TOUTES LES MAUVAISES TOURS QUE M'A FAIT SUBIR CORINNE!... JE LUI AI CONFIE CE VOLUMINEUX DOSSIER. J'ATTENDS SA REACTION!



PEUT-ÊTRE VA-T-ELLE COMPRENDRE ET CHANGER... S'AMENDER PAR EXEMPLE!...



TELEPHONE, C'EST ELLE!

DRIIING!



SNIF!... ALLO, C'EST TOI JEANNOT? C'EST CORINNE! SNIF!... J'AI LU TON DOSSIER, SNIF!... JE NE ME DOUTAIS PAS À QUEL POINT TU ME DÉTESTAIS, JEANNOT!... SNIF! C'EST TROP, SNIF!... JE NE PEUX PAS SURVIVRE À TANT DE HAINE!... SNIF!... ADIEU JEANNOT!... SNIF!... NE... NE M'OUBLIE PAS TROP VITE... SNIF!...

MAIS!?



... MAIS... MAIS ELLE EST FOLLE! MAIS C'EST PAS ÇA! HE! ALLO, CORINNE!! T'AS PAS COMPRIS!! CORINNE! CORI... ELLE A RACCROCHÉ!...

CLIC!



MAIS JE L'AIME, MOI, JE L'ADORE! NON D'UNE FIÈRE, QU'EST-CE QUE J'AI FAIT? MALHEUR À MOI SI J'ARRIVE TROP TARD!...



CORINNE!! C'EST MOI, JEANNOT! OUVRE-MOI! JE T'AIME! JE T'AIME!!

BOUM! BOUM!

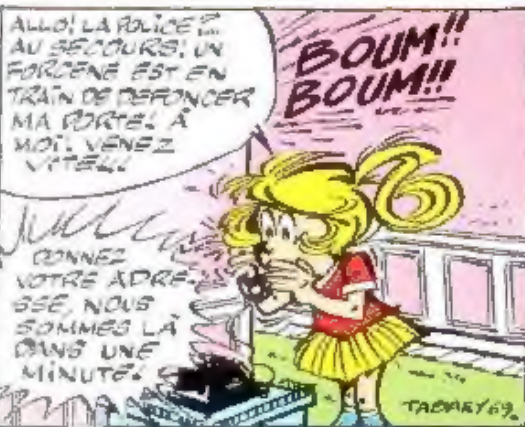


PAS D'HÉSITATION, JE DÉFONCE LA PORTE!!



JE CROIS QUE C'EST LE MOMENT!...

BOUM! BOUM!

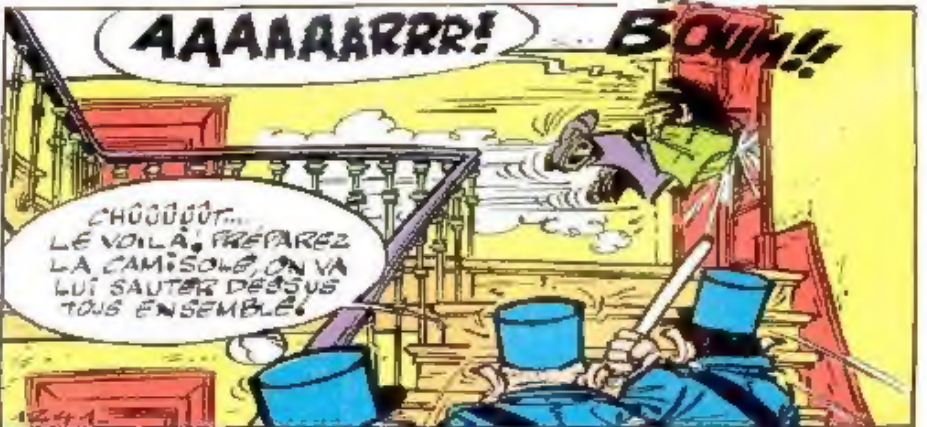


ALLO! LA POLICE? AU SECOURS! UN FORCENÉ EST EN TRAIN DE DÉFONCER MA PORTE! À MOI, VENEZ VITE!!

BOUM!! BOUM!!

DONNEZ VOTRE ADRESSE, NOUS SOMMES LÀ DANS UNE MINUTE!

TABARY 69



AAAAAARRR! BOUM!!

CHOOOÛT... LE VOILÀ, PRÉPAREZ LA CAMISOLE, ON VA LUI SAUTER DÉSSUS TOUS ENSEMBLE!